290 CD-ACTION NUMER 01/2019 M

JUST CAUSE 4 ☐ FALLOUT 76 ☐ DARKSIDERS III ☐ HITMAN 2 ☐ SPYRO REIGNITED TRILOGY ☐ FAR CRY: NEW DAWN ☐ MEGATEST: MONITORY DLA GRACZY

PEŁNE WERSJE

KING'S BOUNTY DARK SIDE PL EN

ANNA'S QUEST PL EN

KODY DO WORLD OF TANKS

NR 01/2019 (290) INDEX 334561
OD 18.12.2018 DO 14.01.2019
CENA: **11,99 zł** W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 130 ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ! KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 11 LUTEGO 2019

CD-ACTION®

RECENZJE

JUST CAUSE 4
FALLOUT 76
DARKSIDERS III

ZAPOWIEDZI

FAR CRY NEW DAWN
NADZIEJE NA 2019

MEGATEST

MONITORY DLA GRACZY

ISSN 1426-2916 INDEX 334561
9 771426 291907 01

TO NIE JEST ZWYKŁE BIURO.

Lenovo

TO NIE LAPTOP.
TO THINKPAD.

ThinkPady testujemy pod kątem zgodności z 12 wymaganiami normy wojskowej. Przechodzą one ponad 200 testów jakościowych, które gwarantują ich działanie w warunkach ekstremalnych. Właściciele urządzenia serii X mogą być pewni, że ich urządzenie wytrzyma różne warunki i niespodzianki: od arktycznych lodów po pustynne burze piaskowe, stan nieważkości, zalania czy upuszczenia.

Dowiedz się więcej na www.x1carbon.pl

intel CORE i7 vPro 8th Gen

Procesor Intel® Core™ i7 vPro™

Windows 10

Windows 10 Pro to doskonałe rozwiązanie dla firm.

Ultrabook, Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, logo Intel, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, logo Intel Inside, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, Xeon Phi, Xeon Inside i Intel Optane są znakami towarowymi firmy Intel Corporation lub jej podmiotów zależnych w Stanach Zjednoczonych i/lub w innych krajach.

CDA na FB

LOL

Jak już zdarzyło mi się wspomnieć, w CD-Action każdy tekst przed wysłaniem do druku czytany jest wielokrotnie przez kilka osób. Na etapie korekty przechodzi przez troje lub czworo redaktorów, po złożeniu – kolejne dwie pary oczu, a po naniesieniu poprawek na różnych etapach (w formie edytowalnej, nieedytowalnej, wydrukowanej na zwyczajnej drukarce...) – czyta to wszystko jeszcze minimum pięcioro z nas. Oczywiście, jak niektórzy zauważyli, nie przeszkodziło to League of Legends w przedostaniu się do listy gier Blizzarda wymienionych w newsie w ostatnim numerze. Auć, no nie? Zdarzają nam się gafy, pewnie – jak zresztą każdemu, a papier jest nieubłagany i nie daje się edytować po wydrukowaniu. Rzadko jednak mamy do czynienia z błędem tak głupim, że ludzki mózg nie jest w stanie go wychwycić. Za wpadkę przepraszamy i informujemy, że główni winowajcy za karę będą przez pięć godzin gapić się na ekran tytułowy Heroes of the Storm. Dla utrwalenia.

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Dawid Bojarski

Zdjęcie: Gage Skidmore (CC BY-SA 2.0)

Żegnamy legendarnego twórcę komiksów, który ukształtował masową wyobraźnię.

SPIS TREŚCI

GRY

The Game Awards ... 004
Newsy ... 006

W PRODUKCJI

Far Cry: New Dawn ... 010
Nadzieje na 2019 ... 014

RECENZJE

GameWalker ... 034
Just Cause 4 ... 040
Fallout 76 ... 046
Spyro Reignited Trilogy ... 050
Hitman 2 ... 052
Kursk ... 054
Steel Rats ... 055
Overkill's The Walking Dead ... 056
Artifact ... 058
The Settlers History Collection ... 060
Saboteur ... 062
Tsioque ... 064
Diablo III: Eternal Collection (NS) ... 065
Pokémon: Let's Go, Eevee! ... 066
Sunset Overdrive (PC) ... 070
Thief Simulator ... 072
Psi patrol rusza do akcji ... 073
11-11: Memories Retold ... 074
Warhammer 40,000: Mechanicus ... 076
Loria ... 077
Bad North ... 078
Grip: Combat Racing ... 079
Mutant Year Zero: Road to Eden ... 080
Darksiders III ... 082
Kaszanka Zone: Underworld Ascendant ... 085

PUBLICYSTYKA

Felieton: Ubi ... 086
Tak/nie: Reakcje na Diablo Immortal ... 087
Stan Lee – Mister Marvel ... 088
Felieton: Po drugiej stronie reklamacji ... 094
Felieton: Moanin' ... 095
Obywatel Roberts ... 096
Doom: Kulisy zagłady ... 098
Historia najnowsza Stanów Zjednoczonych ... 100
Szpile ... 124

TECHNOLOGIE

MEGATEST

Monitory dla graczy ... 106

TESTY

XFX Radeon RX 590 Fatboy 8 GB ... 114
Sony PlayStation Classic ... 115
Razer Phone 2 ... 116
Zewnętrzny SSD HyperX Savage Exo 480 GB ... 116
Słuchawki bezprzewodowe Astro A50 ... 117
Słuchawki Asus ROG Delta ... 117

TRENDY

Nadzieje na 2019 ... 118

INNE

Na Luzie ... 104
Action Redaction ... 120
Prenumerata ... 123
Loot ... 128

str. 110 MEGATEST

MONITORY
DLA GRACZY

INDEKS GIER

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 15.01.2019

11-11: Memories Retold ... 075
Artifact ... 058
Bad North ... 078
Darksiders III ... 082
Diablo III: Eternal Collection ... 065
Fallout 76 ... 046
Far Cry: New Dawn ... 010
Grip: Combat Racing ... 079
Hitman 2 ... 052
Just Cause 4 ... 040
Kursk ... 054
Loria ... 077
Mutant Year Zero: Road to Eden ... 080
Overkill's The Walking Dead ... 056
Pokémon: Let's Go, Eevee! ... 066
Psi patrol rusza do akcji ... 073
Saboteur ... 062
The Settlers History Collection ... 060
Spyro Reignited Trilogy ... 050
Steel Rats ... 055
Sunset Overdrive ... 070
Thief Simulator ... 072
Tsioque ... 064
Underworld Ascendant ... 085
Warhammer 40,000: Mechanicus ... 076

UWAGA: Indeks wyczekiwanych przez nas gier 2019 roku znajduje się na stronie 14.

THE GAME AWARDS

Rozdawał uśmiechy na czerwonym dywanie: **Papkin**

Sytuacja jest bezprecedensowa. Najważniejszą konkluzją rozdania „Oscarów gier wideo" nie są wcale tegoroczni laureaci czy – przeplatające rozdawnictwo statuetek – zapowiedzi nowych tytułów, lecz pewna symboliczna deklaracja. Podczas ceremonii Epic Games rzuciło bowiem rękawicę Steamowi.

Geoff Keighley, organizator imprezy, kokietował ze sceny, że „świat, który znamy, może przestać istnieć po The Game Awards". Choć było w tych słowach wiele buty, gala odrobinę rzeczonym światem zatrząsła. Twórcy Fortnite'a i Unreal Engine'u 4 zapowiedzieli swoją własną platformę dystrybucji na trzy dni przed galą, kusząc developerów preferencyjnie niską prowizją (12% przychodów, podczas gdy Valve bierze 20-30%, zależnie od wyników sprzedaży). Wygląda na to, że wielu producentów łyknęło haczyk – podczas imprezy logo Epic Games Store pojawiało się przy sporej części zwiastunów, a niektóre tytuły (Hades, pecetowy port Podróży) są dostępne wyłącznie w nowym sklepie.

Wracając jednak do samych statuetek: w tym roku nominacje wręczało 69 największych redakcji na świecie (w tym zespół CD-Action). Zwycięstwa w poszczególnych kategoriach to już jednak wypadkowa głosowania mediów i czytelników (jak tłumaczył ze sceny Keighley: – *Nie chciałbym, by nagrody trafiły do gier, które mają więcej followersów na Twitterze albo których twórcy mają więcej pieniędzy na reklamy*). Triumfatorów oraz produkcje, które dopiero podczas The Game Awards zaanonsowano, poznacie na kolejnych stronach. (Swoją drogą: mimo twitterowych zgrywów Randy'ego Pitchforda i Hideo Kojimy Gearbox nie zapowiedział Borderlandsów 3, a Cold Iron nie pokazało Alien: Blackout).

Dragon Age

Producent: BioWare
Gatunek: RPG
Data premiery: nieznana
Platformy: nieznane

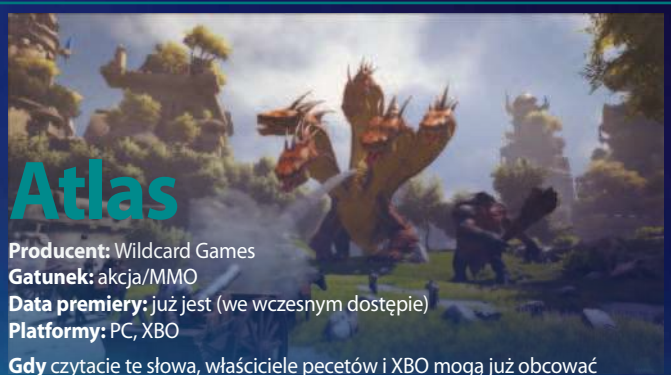
Najmocniejszy akcent imprezy, a zarazem jej najbardziej fałszywa nuta. Krótkim teaserem BioWare oficjalnie potwierdziło, że pracuje nad kolejną odsłoną cyklu... co jednak było tylko formalnością, bo przecież Mark Darrah, producent wykonawczy gry, enigmatycznie zapowiadał jej istnienie już w listopadzie 2016, a w styczniu mijającego roku studio oficjalnie przyznało, że w plotkach tkwi ziarno prawdy.

Na pierwszym materiale możemy dostrzec zagadkowe ujęcia, usłyszeć komentarz Solasa (jednego z towarzyszy)... i niewiele więcej. Nie znamy podtytułu, nie wiemy, czy będzie to pełnoprawna odsłona, czy spin-off, ani czy (zgodnie z przeciekami) BioWare planuje odejść od pierwiastka „akcji" na rzecz taktycznego RPG. Zaraz po publikacji zwiastuna głos zabrali wspomniany Mark Darrah oraz dyrektor kreatywny Matthew Goldman – ich wypowiedzi były jednak ogólnikowe. Na konkrety poczekamy zapewne do czasu, aż opadnie medialna wrzawa po Anthemie.

Crash Team Racing Nitro-Fueled

Producent: Beenox
Gatunek: wyścigowa
Data premiery: 21 czerwca 2019
Platformy: PS4, XBO, NS

Po zeszłorocznym przypomnieniu trylogii platformerów gruntownej renowacji doczeka się również arcade'owa wyścigówka z jamrajem i spółką. Nad jakością remastera, który od podstaw odtworzy dawne trasy, tryby (czteroosobowy split-screen!) i zawodników, stoi Beenox (Spider-Man: Shattered Dimensions). Nadmieńmy, że odświeżone zostanie tylko pierwsze CTR.



Atlas

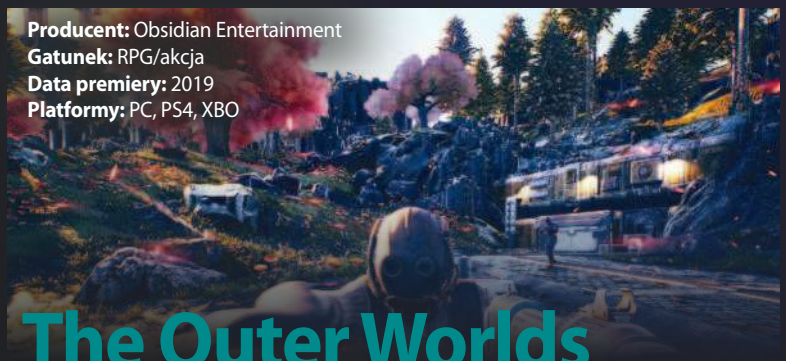
Producent: Wildcard Games
Gatunek: akcja/MMO
Data premiery: już jest (we wczesnym dostępie)
Platformy: PC, XBO

Gdy czytacie te słowa, właściciele pecetów i XBO mogą już obcować z wczesną wersją nowego tytułu twórców Ark: Survival Evolved. Atlas to kolejna próba skapitalizowania mody na piractwo. Tyle że jeszcze śmielej sięgająca po bestiariusz fantasy. Poza poszukiwaniem skarbów i walkami morskimi mamy się parać walką z mitycznymi bestiami (smokiem czy krakenem). Pierwszoosobowe MMO ma robić użytek z WaveWorks, technologii Nvidii wynoszącej wygląd wody na nowy poziom, a na jego serwerze może grać nawet 40 tys. ludzi naraz!

Survived By

Producent: Human Head Studios
Gatunek: roguelike
Data premiery: już jest (we wczesnym dostępie)
Platforma: PC

Po skasowaniu niedoszłego Preya 2 Szwedzi z Human Head postawili na skromniejszy projekt. Survived By to roguelike/bullet hell, w którym wyjątkowo łatwo o permaśmierć. Chętnych, by jako kolejne inkarnacje herosa przemierzać krainę fantasy w poszukiwaniu guza, odsyłam na Steama, na którym wczesną wersję projektu można pobrać zupełnie za darmo.



Producent: Obsidian Entertainment
Gatunek: RPG/akcja
Data premiery: 2019
Platformy: PC, PS4, XBO

The Outer Worlds

Konkretniejsi od swoich kolegów z BioWare'u byli developerzy Obsidian Entertainment. Przejęte przez Microsoft studio pracuje nad pierwszoosobowym, nastawionym na singla, retrofuturystycznym rolplejem. Przygodę rozpoczniemy, wybudziwszy się z hibernacji na statku zmierzającym na rubieże kosmosu. A konkretniej: na Halcyon, odległą ziemską kolonię, w której potykać się będziemy zarówno z egzotyczną fauną, jak i wszechwładzą megakorporacji. Poza magnetyczną estetyką, nieco przywodzącą na myśl Borderlandsy i BioShocka, możemy spodziewać się erpegowej soli: ważkich decyzji moralnych, rozbudowanych relacji z towarzyszami, rozwijalnego matecznika (vel okrętu) i lawirowania między potrzebami frakcji. No i opcjonalnego systemu wad (godząc się na fobie i mankamenty, otrzymamy dodatkowe punkty umiejętności). Za dobrą monetę należy potraktować to, że produkcji przewodzi dwójka weteranów Interplaya: Tim Cain i Leonard Boyarsky (odpowiednio reżyser i dyrektor artystyczny pierwszych Falloutów).

The Last Campfire

Producent: Hello Games
Gatunek: platformowa/logiczna
Data premiery: 2019
Platformy: PC

Po ciągnącej się od czterech lat produkcji/remoncie No Man's Sky Hello Games wzięło na ruszt mniejszy projekt, baśniowa platformówkę, która ma nam opowiedzieć o powrocie do domu i poszukiwaniu siebie. Nadmieńmy, że prezes Sean Murray opisuje ją jako „Pixarowy short, sposób na dojście do głosu nowych developerów".

Journey to the Savage Planet

Producent: Typhoon Studios
Gatunek: przygodowa
Data premiery: 2019
Platformy: PC, PS4, XBO

Typhoon to debiutant... ale tylko formalnie, nie zapominajmy, że studiem kieruje Alex Hutchinson, weteran zawiadujący pracami nad Assassin's Creedem 3 i Far Cry'em 4. Jego gra ma być przygodówką, w której jako członek „czwartej największej firmy" zajmującej się eksploracją gwiazd sprawdzamy, czy obca planeta nadaje się do kolonizacji.

Hades

Producent: Supergiant Games
Gatunek: roguelike
Data premiery: już jest (we wczesnym dostępie)
Platformy: PC

Supergiant Games (Pyre, Bastion) atakuje tę samą bramkę, co zwykle i zapewne ponownie w nią trafia. Nurzający się w greckiej mitologii Hades to izometryczny roguelite, w którym eksplorujemy piekło i walczymy z potwornościami rodem z „Mitologii" Parandowskiego. Wersja przedpremierowa jest już dostępna na Epic Games Store.

Stranger Things 3: The Game

Producent: BonusXP
Gatunek: beat'em up/shooter
Data premiery: 2019
Platformy: PC, XBO

Gradaptacja netfliksowego serialu chce być chyba równie archaiczna, co jej serialowy pierwowzór. Rzecz wygląda jak jakiś 16-bitowy top down shooter, który zaginął w pomroce dziejów. Przedstawione wydarzenia mają się wiązać z fabułą trzeciego sezonu „Stranger Things", wiadomo również, że w grze pokierujemy plejadą znanych z małego ekranu postaci.

Among Trees

Producent: FJRD Interactive
Gatunek: przygodowa/survival
Data premiery: 2019
Platforma: PC

Artystowska piaskownica, która zabierze nas do onirycznej kniei. Rozgrywka ma miksować przygodówkę z survivalem. W przerwach od odkrywania leśnych dziwów (tudzież umykania przez nimi) i eksplorowania sieci jaskiń zbierzemy jagody, złapiemy ryby i pozyskamy drewno do rozbudowy własnej chatki.

Mortal Kombat 11

Producent: NetherRealm Studios
Gatunek: bijatyka
Data premiery: 23 kwietnia 2019
Platformy: PC, PS4, XBO, NS

Obyło sie bez zaskoczeń, bo o istnieniu gry wypaplał się wcześniej hiszpański aktor dubbingowy. I faktycznie, Ed Boon potwierdził istnienie jedenastej odsłony cyklu o wyrywaniu kręgosłupów. Ponoć razy mają wyglądać lepiej dzięki nowemu silnikowi (czego na bazie zwiastuna CGI zweryfikować się nie da), a w produkcji zadebiutuje system personalizacji wojowników (zapewne czerpiący z niedawnego Injustice 2). Wszyscy, którzy zamówią tytuł przedpremierowo, otrzymają dodatkowego zawodnika – Shao Kahna.

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order

Producent: Tecmo Games, Team Ninja
Gatunek: hack'n'slash
Data premiery: 2019
Platforma: NS

Po dekadzie nieobecności przypomina o sobie Ultimate Alliance, cykl action RPG, w którym Avengersi, X-Meni, Strażnicy Galaktyki i inni wspólnie mocują się z największymi łotrami marvelowskiego uniwersum. Tym razem herosi (czterech w co-opie) staną naprzeciw Thanosa i jego współpracowników z Czarnego Zakonu.

The Pathless

Producent: Giant Squid
Gatunek: platformowa, logiczna
Data premiery: 2019
Platformy: PC, PS4, XBO

Po tym, jak kazali nam zgłębiać ocean, autorzy Abzû wyrzucają nas na brzeg. The Pathless pozwoli nam wcielić się w łowczynię eksplorującą wyspę pełną quasi-azjatyckiej architektury. Nowa bohaterka szuka, w towarzystwie orła sposobu na zdjęcie ze świata pewnej pradawnej klątwy.

RE-boot

BIZ Od dłuższego już czasu wiadomo było, że filmowa seria „Resident Evil" otrzyma reboot z zupełnie nową obsadą. Według doniesień Variety w ostatnich tygodniach doszło do zmian na stołku reżyserskim – za kamerą stanie Johannes Roberts („Podwodna pułapka"), który odpowiedzialny będzie także za scenariusz.

www.variety.com

Diabeł zapłacze na Netfliksie?

BIZ Producent wykonawczy netfliksowego serialu „Castlevania", Adi Shankar, nabył prawa do serii Devil May Cry. Szczegółowych planów przeniesienia historii Dantego na srebrny ekran na razie nie ujawniono, jednak wiadomo już, że Shankar spróbuje połączyć demoniczne uniwersum z tym znanym z Castlevanii.

www.twitter.com

Wojny konsolowe

BIZ W 2017 roku na polskim rynku zadebiutowała powieść Blake'a Harrisa „Wojny konsolowe" – teraz wytwórnia Legendary Entertainment zapowiedziała serial na podstawie opowieści o rywalizacji Segi i Nintendo. Reżyserem mianowano Jordana Vogta-Robertsa („Kong: Wyspa Czaszki"), który nakręci także film na podstawie serii Metal Gear Solid.

www.legendary.com

The Game Awards

BIZ Najważniejsze nagrody branżowe rozdane. Za głównego przegranego gali należy uznać Ubisoft, który mimo kilku nominacji wrócił do domu z pustymi rękami. Zgodnie z przewidywaniami większością statuetek podzieliły między siebie Red Dead Redemption II (cztery nagrody) i God of War (trzy, w tym ta najważniejsza – dla gry roku). Poniżej lista nagrodzonych.

Gra roku: God of War
Najlepsza gra action adventure: God of War
Najlepsza gra akcji: Dead Cells
Najlepsze RPG: Monster Hunter: World
Najlepsza bijatyka: Dragon Ball FighterZ
Najlepsza strategia: Into the Breach
Najlepsza gra niezależna: Celeste
Najlepsza gra sieciowa: Fortnite
Najlepsza gra e-sportowa: Overwatch
Najlepsza gra sportowa: Forza Horizon 4
Najlepsza gra rodzinna: Overcooked! 2
Najlepsza gra-usługa: Fortnite
Najlepsza fabuła: Red Dead Redemption II
Najlepsza reżyseria: God of War
Najlepszy kierunek artystyczny: Return of the Obra Dinn
Najlepsza muzyka: Red Dead Redemption II
Najlepsze udźwiękowienie: Red Dead Redemption II
Najlepsza rola aktorska: Roger Clark jako Arthur Morgan (Red Dead Redemption II)
Najlepsza gra zaangażowana: Celeste
Najlepsza gra mobilna: Florence
Najlepsza gra VR-owa: Astro Bot: Rescue Mission
Ikona branży: Greg Thomas (prezes Visual Concepts)

Epic Games z własnym sklepem...

PC Twórcy Fortnite'a postanowili zatrząść rynkiem cyfrowej dystrybucji gier i otworzyć własny sklep, konkurencję dla Steama. Epic Games Store ma kusić potencjalnych developerów zdecydowanie niższą prowizją od zysków – mowa o 12% przy 20-30%, które twórcom „podbiera" Valve. Podczas opisywanych na poprzednich stronach The Games Awards zaprezentowano kilka z tytułów startowych platformy, m.in. Outer Wilds, Ashen czy Hades. Listę uzupełnią natomiast choćby Darksiders III i World War Z. Dodatkowo Epic zapowiedział, że w 2019 roku co dwa tygodnie będzie rozdawać jedną grę za darmo – na pierwszy, styczniowy rzut trafiają Super Meat Boy oraz Subnautica.

www.epicgames.com/store

...a Steam z nowymi zasadami

PC Valve zmieniło sposób podziału wpływów ze sprzedaży gier na Steamie. Do tej pory właściciel platformy zgarniał 30% przychodów niezależnie od ich wysokości. Obecnie jeśli gra zarobi pomiędzy 10 a 50 mln dolarów, Valve dostanie 25%, a powyżej 50 mln – „tylko" 20%. Do wspominanych wyżej kwot zaliczają się także wpływy z DLC oraz mikrotransakcji.

www.valvesoftware.com

200

milionów kont Fortnite'a zostało zarejestrowane na całym świecie. Taką informację podał pod koniec listopada serwis Bloomberg. Oznacza to przyrost użytkowników o 60% względem czerwca 2018. Ponadto tytuł Epic Games wciąż pozostaje niedoścignięty pod względem liczby jednocześnie bawiących się graczy – rekord wynosi 8,3 miliona osób zalogowanych w tym samym czasie.

www.bloomberg.com

CS:GO za darmo

PC Valve ogłosiło, że jedna z flagowych marek na Steamie, Counter-Strike: Global Offensive, przechodzi na model free-to-play. Co istotne, wszyscy gracze, którzy zakupili grę, otrzymali status Prime, który gwarantuje dostęp do ekskluzywnych przedmiotów i możliwości matchmakingu tylko z innymi graczami premium. Pozostali mogą dołączyć do tego elitarnego grona za kwotę oscylującą w granicach 60 zł. Na reakcję fanów gry nie czekaliśmy długo – na Steamie CS: GO zostało zbombardowane negatywnymi recenzjami.

www.valvesoftware.com

Problemy Starbreeze

PC Po chłodno przyjętym Overkill's The Walking Dead szwedzkie Starbreeze (wydawca gry i właściciel studia Overkill, które ją stworzyło) popadło w ogromne problemy finansowe. W przeciągu miesiąca po premierze gra została przeceniona o połowę, a przede wszystkim akcje spółki zaliczyły potężne, 90-procentowe tąpnięcie. By uchronić się przed bankructwem, firma złożyła wniosek o restrukturyzację. Tuż przed tym jej dyrektor finansowy oraz prezes mieli sprzedać swoje udziały w przedsiębiorstwie za łączną kwotę niemal 22 milionów dolarów. Sprawą zainteresowały się szwedzkie organy ścigania, do tej pory zatrzymana została jedna osoba.

www.overkillsthewalkingdead.com

JUŻ WKRÓTCE

Tropico 6

PC Dyktatura we własnej metropolii. W szóstej odsłonie serii Tropico czeka nas znana wszystkim rozgrywka, choć z paroma nowościami. Wciąż ma być przede wszystkim ekonomicznie.

25.01

Resident Evil 2

PS4 Odświeżona przygoda Leona S. Kennedy'ego oraz Claire Redfield. Szykuje się idealne połączenie klasycznych Residentów z częściami 4-6 – a to wszystko w pięknej, nowoczesnej oprawie.

25.01

Kingdom Hearts III

PS4 XBO Zagmatwane fabularnie RPG akcji, w którym wraz z anime-bohaterami walczy m.in. Kaczor Donald. Historia ma zamknąć większość wątków tzw. Sagi Xehanorta.

29.01

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
GRUDZIEŃ	
18 Warhammer: Vermintide 2 (akcja)	PS4
18 Bladed Fury (akcja)	PC
18 Miscreated (survival)	PC
20 Funghi Explosion (logiczna)	NS
21 Sundered: Eldritch Edition (platformowa)	NS
21 Fitness Boxing (sportowa/fitness)	NS
22 Riftwalker (tower defense)	PC
24 Blacksea Odyssey (akcja)	NS
24 Omega Strike (metroidvania)	NS
24 Aaero: Complete Edition (rytmiczna)	NS

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
27 Dynasty Warriors 8: Xtreme... (hack 'n' slash)	NS
29 Bum Simulator (symulator)	PC
STYCZEŃ	
02 Beyond the Sea (akcja)	PC
08 Megalith (akcja)	PS4
11 New Super Mario Bros. U Deluxe (platformowa)	NS
11 Tales of Vesperia: Definitive Edition (jRPG)	PC, PS4, XBO, NS
11 Mario & Luigi: Bowser's... (akcja)	3DS
14 Rift Keeper (metroidvania)	PC
15 The Grand Tour Game (wyścigi)	PS4, XBO
15 Onimusha: Warlords Remaster (slasher)	PC, PS4, XBO, NS

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
18 Travis Strikes Again: No More Heroes (akcja)	NS
18 Ace Combat 7: Skies Unknown (symulator)	PC, PS4, XBO
21 Night of the Blood Moon (roguelike)	PC
24 Battlefleet Gothic: Armada II (RTS)	PC
24 Smite (MOBA)	NS
25 Tropico 6 (ekonomiczna)	PC
25 Resident Evil 2 (survival horror)	PS4
25 Quar: Infernal Machines (strategia turowa)	PS VR
29 Kingdom Hearts III (RPG)	PS4, XBO
29 Tank Mechanic Simulator (symulator)	PC
31 Sunless Skies (RPG)	PC

plantronics®

seria RIG 800

RIG 800HS

PLAYSTATION

RIG 800LX

XBOX ONE

RIG 800HD

PC

RIG 800 dostępne w:
RIG 800HD: Media Markt, X-kom; **RIG 800HS**: Media Markt, Euro RTV AGD, X-kom; **RIG 800LX**: X-kom

Carmaggedon wróci?

BIZ THQ Nordic poinformowało, że nabyło prawa do marki Carmaggedon. Oddające serię Stainless Games miało nie posiadać wystarczających środków, by wykorzystać potencjał drzemiący w produkcie. To niejedyna licencja pozyskana przez THQ – wcześniej do swojego portfolio Szwedzi dopisali m.in. Alone in The Dark.

www.thqnordic.com

Mobilne Call of Duty

And iOS Na Filipinach i w Australii zadebiutowała bez rozgłosu nowa odsłona serii Call of Duty – Global Operations. Za darmową strategię z elementami rozbudowy bazy na Androida i iOS-a odpowiada chińskie studio Elex (Clash of Kings). Premiera znajdującego się w fazie beta tytułu w kolejnych regionach „już wkrótce".

www.play.google.com

Nowe Denuvo

PC Gra City Patrol: Police jest pierwszym tytułem wyposażonym w system zabezpieczeń antypirackich Valeroa. Różni się on od Denuvo tym, że nie ogranicza liczby instalacji danego tytułu, nie wymaga stałego połączenia z internetem, a ponadto pozwala twórcom wybrać, które elementy ich gry będą objęte zabezpieczeniami. Valeroa nie obciąża także komputera w trakcie rozgrywki, bo weryfikacja odbywa się tylko podczas uruchamiania. Sami twórcy zdają sobie sprawę, że taki DRM może być łatwiejszy do złamania, dlatego też zastrzegają, że ich system ma za zadanie chronić gry jedynie przed i tuż po premierze, gdy sprzedaż nowego tytułu powinna być największa.

www.valeroa.com

Puchatek zbanowany

PS4 XBO W Kingdom Hearts III występuje szereg postaci z najróżniejszych uniwersów, w tym z filmów animowanych. Wśród bohaterów znalazł się także Kubuś Puchatek. Tyle że nie w chińskiej wersji materiałów promocyjnych. Z tychże poczciwy miś został bowiem usunięty przez cenzurę – wszystko ze względu na przewodniczącego Chińskiej Republiki Ludowej, Xi Jinpinga, którego wielokrotnie do Puchatka porównywano. Trudno powiedzieć, jak kwestia zostanie rozwiązana w chińskiej wersji gry, która podobno jest przygotowywana.

www.weibo.com

Apokalipsa Fallouta

BIZ Premiera Fallouta 76 to dla Bethesdy pasmo porażek – tak recenzenckich, jak i wizerunkowych. Bardzo niskie oceny (osyclujące w granicach 50% na Metacriticu) to niejedyne zmartwienie, bowiem w samej Wielkiej Brytanii najnowsza odsłona serii zaliczyła start o ponad 80% słabszy niż Fallout 4. W międzyczasie wybuchła natomiast afera z edycją kolekcjonerską gry. W Power Armor Edition nie znalazły się wysokiej jakości torby, jakimi reklamowano tę wersję F76 przed premierą. Zamiast tego nabywcy otrzymali nylonowe worki, nijak nieprzypominające tego, co zamówili. Choć w tym przypadku Bethesda uderzyła się w pierś i wszyscy nabywcy kolekcjonerki otrzymają płócienne torby, to nie obyło się bez kolejnych problemów. Część osób wypełniających formularz reklamacyjny w wyniku błędu otrzymało dostęp do prywatnych danych innych użytkowników. Firma przyznało się do wycieku danych, jednak zapewniła, że zarówno hasła, jak i numery kart kredytowych graczy pozostały bezpieczne. Kolejna wtopa została jednak dopisana do portfolio Fallouta 76.

www.bethesda.net

Loot boksy legalne w Polsce

BIZ W listopadzie wystosowaliśmy list otwarty do minister finansów Teresy Czerwińskiej w sprawie legalności loot boksów w Polsce. Oto jaką otrzymaliśmy odpowiedź w tej sprawie: „Ministerstwo Finansów dostrzega ryzyko związane z coraz większą popularyzacją elementów łączących w sobie losowość i odpłatność, które stają się integralnymi częściami gier komputerowych. Niemniej jednak w opinii MF aktualnie obowiązujące brzmienie ustawy z 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych, która zawiera zamknięty katalog tych gier, nie pozwala na uznanie tzw. »loot boksów« za grę hazardową. Nie wypełniają one bowiem ustawowych przesłanek gier hazardowych".

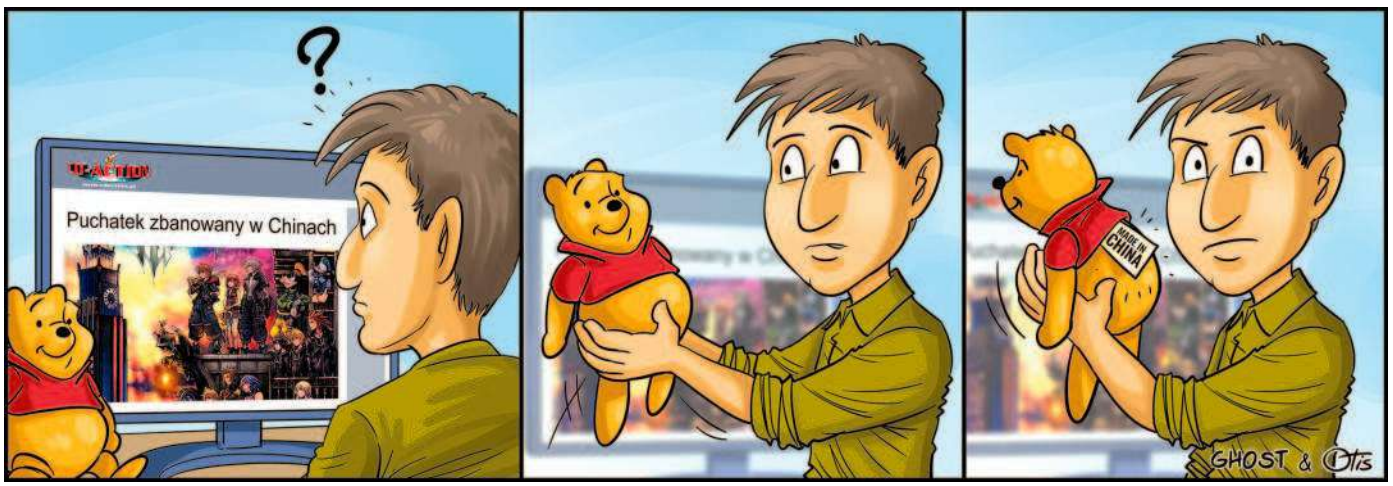
www.cdaction.pl

49

procent wynosi średnia ocen xboksowej wersji Fallouta 76 na Metacritiku. Kolejna odsłona postapokaliptycznej serii tylko symbolicznie lepiej radzi sobie na pozostałych platformach. Zarówno na PC, jak i PS4 wypadkowa ocen to 52%. Wrażenia Krigora z gry znajdziecie na stronie 46.

www.metacritic.com

CHIŃSKI ROK NIEDŹWIEDZIA

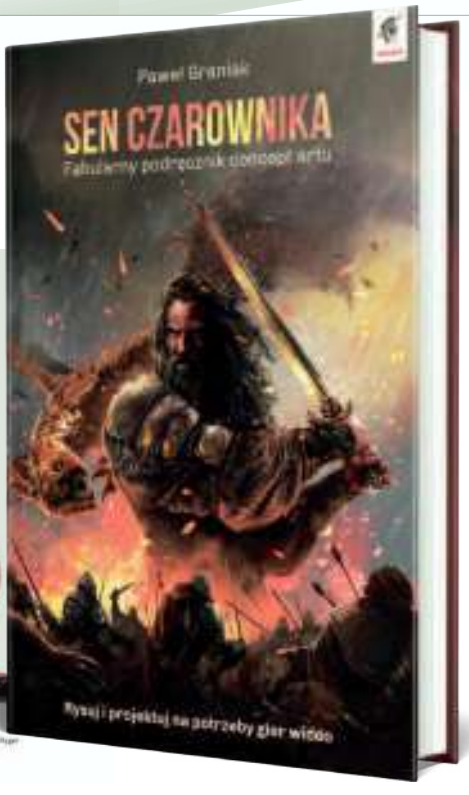


EPIC Winter SALE

GRY NA PC I KONSOLE **-75%** SZUKAJ W NAJLEPSZYCH SKLEPACH Z GRAMI

Promocja ograniczona czasowo. Dotyczy tylko wybranych tytułów.

RYSUJ I PROJEKTUJ
NA POTRZEBY GIER WIDEO!



PIERWSZY POLSKI PODRĘCZNIK CONCEPT ARTU
JUŻ W SPRZEDAŻY W SALONACH EMPIK I NA EMPIK.COM

empik

PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
DATA WYDANIA: 15 LUTEGO 2019
MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB
WWW.FARCRY.COM

FPS • SANDBOX • POSTAPOKALIPSA

W imię Ojca zapowiada postapokalipsę: **Papkin**

Mój wyjazd nad Sekwanę odbywa się w ścisłej tajemnicy, nie wiem nawet, co właściwie Ubi zamierza ogłosić. W hotelowym lobby Mondrian London otrzymuję różową przepaskę uprawniającą do udziału w pokazie oraz informację, że jej kolor nie jest przypadkowy.

FAR CRY NEW DAWN

Gdy po wszystkim jadę pociągiem na lotnisko Heathrow, wiem już, że Far Cry: New Dawn ma różowy podtytuł oraz różowy interfejs, zewsząd wdzięczą się różowe kwiaty, różowe graffiti, różowe mundury i różowy dym. Cóż, każda makijażystka powie wam, że róż czyni twarz bardziej młodzieńczą, i faktycznie – gdy zmyjemy make-up Nowego Świtu, ujrzymy siedemnastoletniego Far Cry'a 5.

...Zaraz, zaraz, siedemnastoletniego!?

Nie należę do admiratorów fabuły piątej odsłony tasiemca – antagoniści są w nim pozbawieni charyzmy, ich motywacje puste, a wewnątrzgrowa Montana przypomina prawdziwą Montanę mniej więcej w taki sposób, w jaki polska muzyka reggae przypomina prawdziwą muzykę. Powierzchownie. Podczas wielu monologów zelickiej familii Seedów przewracałem oczyma. Ale zakończenie gry – o czym teraz musimy pomówić, stąd wrażliwych na spoilery ostrzegam – sprawiło, że rzeczone oczy wybałuszyłem. <SPOILER> Otóż po 30 godzinach fabuły dowiadujemy się, że Ojciec, stojący na czele kultu Bram Edenu, miał... rację. Jego wizje końca świata ziszczają się, gdy na horyzoncie pojawia się grzyb atomowy. (Atak jądrowy mogliśmy w sumie przewidzieć – wsłuchawszy się w zaskakująco apokaliptyczne transmisje z newsami ze świata). Nasz zastępca szeryfa – wraz z aresztowanym duchownym oraz co ważniejszymi enpecami – stara się uciec jeepem do schronu. Na miejsce docieramy jednak tylko my i samozwańczy guru. </SPOILER> Mija 17 lat.

Świadomy unikalnej zdolności Ubisoftu do opowiadania historii o niczym (odsyłam do felietonu w tym wydaniu magazynu) pytam Jeana-Sebastiena Decanta, dykrektora kreatywnego New Dawn, o bardzo podstawową kwestię: kto walczył z kim? Ten śmieje się pod nosem. – *Zaczęło się we wschodniej Azji. Ten konflikt był zapalnikiem większego sporu między Rosją, Europą, USA, Chinami... to jednak tylko tło, a nie fundament fabuły Far Cry'a: New Dawn.* Developer twierdzi, że na początku prac zespół zaczął analizować, co wydarzyło się w ciągu 200 lat w temacie katastrof naturalnych i atomowych oraz wojen. Że pracownicy studia rozpisali sobie ich

Dla takich łachmytów jak ty – PAN ŚWINIA!

skutki pod względem czterech parametrów (środowiska, pogody, populacji i życia dzikiej przyrody). Że w tym eksperymencie myślowym pomagało im dwóch meteorologów, wcześniej współpracujących z rządem i armią USA przy kreśleniu postapokaliptycznych scenariuszy. To oczywiście bardzo interesujące...

...ale dalej nie wiem, kto walczył z kim

W „details", twierdzi Jean, nie powinniśmy się wgłębiać. Ważne, że **wojna jądrowa sprzed 17 lat wymazała Montanę z powierzchni Ziemi.** Ucierpiały zresztą całe Stany, ale też Rosja, Chiny i Europa; globalny konflikt oszczędził jedynie Afrykę, Australię i bieguny. Atomówki pozostawiły po sobie zgliszcza (acz nie tak szaroburе jak w Falloucie), ludzkość zaczęła konstruować ze złomu uzbrojenie (acz nie tak wymyślne jak w Borderlandsach), a na dominację wybił się róż (acz nie tak inwazyjnie jak w Rage'u 2).

Pierwszych kilka lat po ataku trwała nuklearna zima, z deszczami popiołu opadającego ze stratosfery, chmurami sadzy, mrozami i nieposkromionym wiatrem. Gdy niebo się przejaśniło, życie organiczne odbiło sobie lata defensywy, czego symbolem niech będzie moc pnączy, chaszczy i krzewów oraz bujne, różowe kwiecie, obrastające ruiny Krainy Wielkiego Nieba. Religijny fundamentalizm nie jest już problemem, w Hrabstwie Hope żyją teraz prości rolnicy i pasterze, których część założyła samowystarczalną osadę Dostatek (ang. Prosperity). Ta pełni w New Dawn funkcję huba, w którym poświęcamy zasoby na rozwój obozu treningowego, ogrodu z ziołami, warsztatu z bronią i osobnego z materiałami wybuchowymi oraz pracowni kartograficznej. Przybytkiem zarządza dobrze znana Kim Rye, którą w „piątce" wieźliśmy na oddział położniczy.

Coś się z tego side questa urodziło. A konkretniej: Carmina, córka Kim i Nicka, nazwana przez tatusia na cześć ukochanego jednopłatowca. To pierwsza z nowych „spluw do wynajęcia", czyli zastępu far-cry'owych najemników. Na gwiazdę paczki wyrasta jednak Nana – zramolała snajperka o kąśliwym języku, zdolności strzelania przez osłony oraz... narkolepsji sprawiającej, że zdarza jej się przysnąć podczas akcji. A choć Boomer, maskotka „piątki", obgryza kostki na Bożym pastwisku, jego rolę przejmie Timber, ogromny pies rasy akita. Pojawi się też pan **świnia Horatio, dzik opisywany przez developerów jako „ekspert w generowaniu zniszczenia"**. Obaj podopieczni otrzymają zupełnie nowe animacje głaskania, ale też ataków. Co ciekawe – tym razem wskoczą oni również do środków transportu i wywieszą przez szybę jęzory.

W temacie uzbrojenia wizytówką New Dawn ma być wyrzutnia pił. Pomysł nie jest całkiem świeży (dyskretnie przypomnę cykle Dead Rising, Unreal i Dead Space, Vanquisha i Tribes: Vengeance), ale raz, że po rozwinięciu da się strzelać nawet trzema dyskami naraz, a dwa, że zgrabnie sygnalizuje kierunek, jaki obrali projektanci broni. Każda sztuka ma być wyjątkowa, złożona ze skrawków dawnego świata i posiadać specjalną zdolność. Oręż opisano też rolplejową kolorystyką.

Nasienie Nasionka

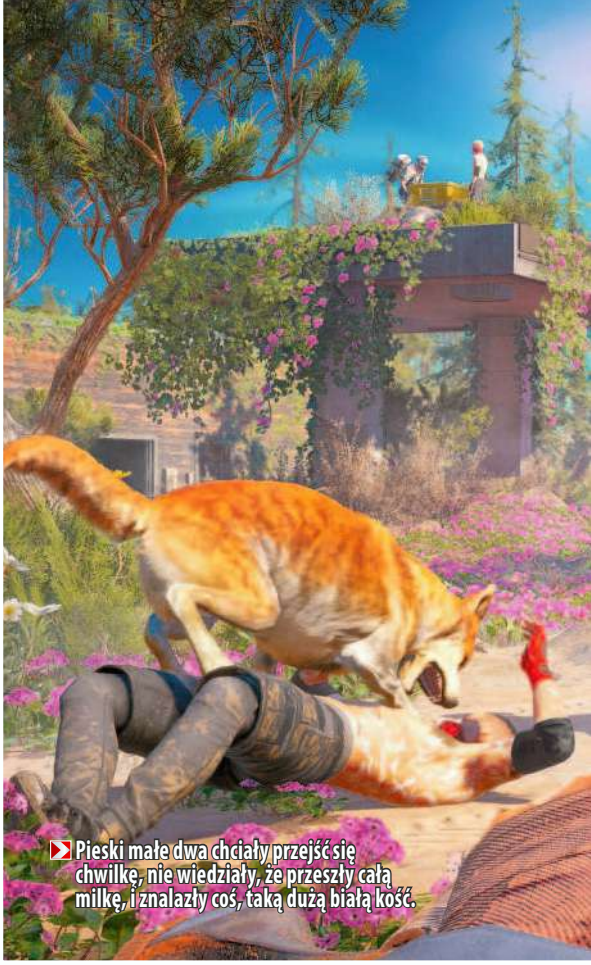
Los zastępcy szeryfa pozostaje nieznany. Montanę przemierzymy jako zupełnie nowa postać, przybyła z Zachodniego »

Ojciec jest tylko jeden

Zagadką pozostaje los Josepha Seeda, ojca Mickey i Lou, głównego antagonisty „piątki". Na grafice otwierającej ten artykuł ów wdzięczy się ukrzyżowany na dachu samochodu, do którego przywiązały go rezolutne córeczki. Duet jest ponoć – twierdzą developerzy – „skupiony na rozwiązywaniu problemów i gdy problemem okazał się ojciec – rozwiązał go". Wiadomo, że jeszcze go spotkamy, jego monolog stanowi bowiem zakończenie jednego ze zwiastunów New Dawn. Jak mówi w nim wychodzący z cienia guru: – *Zaprowadziłem nas do nowego świata. Myślałem, że będzie piękny... myliłem się.*

Głównymi antagonistkami będą córki Josepha Seeda z Far Cry'a 5.

Żubr powstaje z jęczmienia.



Pieski małe dwa chciały przejść się chwilkę, nie wiedziały, że przeszły całą milkę, i znalazły coś, taką dużą białą kość.

Szare, bure lub pstrokate, wszystkie koty za pan brat, mają drogi swe i płoty, po prostu koci świat.

Far Cry 5 wyznaczył kurs. New Dawn go koryguje.

Wybrzeża. Naszą podróż pociągiem zakłóci atak kierowany przez duet Mickey & Lou, liderek ruchu Highwaymanów, anarchistów słynnych z łupienia postnuklearnych wspólnot. Ponura sława obu pań sprawia, że wielu osadników woli złożyć im hołd lenny i zawczasu poświęcić wszystko, co mają. W Montanie wciąż grozę budzi ich nazwisko. Seed.

Dramaturgia przedsięwzięcia ma opierać się na postaciach córek niedawnego antagonisty, a sama fabuła – rozwijać się w sposób podobnie otwarty, co ta z „piątki". Przypomnijmy: tam już od początku mogliśmy ruszyć w dowolną stronę, by realizować zadania w dowolnej kolejności, pomijając te aktywności, za którymi nie przepadamy. Tu będzie podobnie, tyle że naszym celem nie jest naładowanie żadnego „paska oporu" poprzez niszczenie czego popadnie. **Tym razem scenariusz popchniemy do przodu, rozwijając osadę, co znaczy tyle, że crafting i gromadzenie surowców nabiorą kluczowego znaczenia.**

Oczywiście wszystkie kamienie węgielne serii pozostały na miejscu. Spotkania z wrogimi patrolami, obiekty do wysadzenia, szukanie skarbów, rozwój w oparciu o stosowanie rozmaitych broni/gadżetów, polowania na dziką zwierzynę, dwuosobowy co-op... atak nuklearny nijak ich nie wymazał. Jednak już funkcjonowanie posterunków ma ulec zasadniczej reformie. Wszystko dlatego, że po odbiciu przyczółka spadnie na nas konieczność podjęcia decyzji: czy chcemy przerobić osadę na fabrykę biopaliwa (które zastąpiło benzynę – wydestylowanie jej z ropy trwa zdecydowanie dłużej), a może doszczętnie złupić? W tym drugim wariancie Seedówny z czasem odbiją miejsce, rozbudują je o nowe systemy obronne i budynki, zmienią układ alarmów oraz ścieżki patrolowe strażników. Ci ostatni też się rozwiną. **Od teraz każda z klas przeciwników występuje w czterech wersjach, różniących się statystykami i uzbrojeniem** (z jakichś względów co potężniejsi stawiają na róż, z pewnością doskonale sprawdzający się jako bitewny kamuflaż).

Po złote runo i jeszcze dalej

– *Po raz pierwszy Far Cry to fantazja nie w skali lokalnej, ale globalnej* – ekscytuje się Jean-Sebastien Decant. Gdy dopytuję, o co właściwie chodzi, okazuje się, że Montana Montaną, ale wyprawimy się również na ekspedycje (przygotowywane przez szanghajski oddział Ubi), to wciągając się w bagna Luizjany, to skacząc na shopping (czy tam shooting) na Zachodnie Wybrzeże, to zgłębiając Wielki Kanion... Pytam, czy odwiedzimy również miejsca niedotknięte konfliktem jądrowym albo wrócimy do lokacji z Far Cry'a 3 i 4. Developer natychmiast odparowuje: – *To całkiem fajny pomysł! Spędziliśmy ogromną ilość czasu, odmieniając Hope County*. Kiedy zwracam uwagę, że jego odpowiedź nie stanowi prostego „tak" lub „nie", ów uzupełnia: – *Zdecydowaliśmy się skupić na USA. Sporo myśleliśmy o Europie i niedotkniętym apokalipsą Południu – kto wie, co się tam dzieje?* (Nuż dowiemy się z DLC?).

Na ekspedycję składa się lwia część zademonstrowanej rozgrywki. Śmigłowiec wyrzuca nas na zgliszczach kolejki górskiej w Luizjanie. Gdzieś hen majaczy smętnie połowa koła młyńskiego. Skacząc między

Mapa jest tylko jedna

Przy okazji premiery Primala Ubisoft „wsławił się" recyklingiem mapy (ukształtowania terenu, biegu rzek) z Far Cry'a 4. Poprzedniczka – tu cytat ze źródeł zbliżonych do oficjalnych – „posłużyła studiu za bazę". Byłoby to do obrony, gdyby pierwsza z gier nie toczyła się w Himalajach, a druga na Kaukazie. Relacja między FC5 a New Dawn jest jednak ściślejsza, Nowy Świt to (pierwszy w historii cyklu!) bezpośredni sequel, który choć toczy się w dobrze znanej Montanie, to jednak trudno jest mi traktować jego lokalizację w kategoriach zarzutu.

ubytkami toru, dostrzegamy różowy dym – sygnał paczki z zaopatrzeniem, po którą się wyprawiliśmy. To akcja z gatunku „hit & run", nie ma czasu sycić się kreolską architekturą (niska zabudowa, neoklasyczne zdobienia) czy cieszyć oczu pstrokatymi resztkami atrakcji parku. Przedostań się na miejsce zrzutu w określonym czasie (helikopter wkrótce nadleci). Zbierz ładunek. Wracaj. Wreszcie: wejdź na pokład wiropłata, ostrzelaj zaalarmowanych oponentów w ramach arcade'owego celowniczka i odleć, gdzie wzrok nie sięga.

Pokazano również poszukiwanie kryjówki rosomaków (tu nowość – zwierzyna ma teraz własne mateczniki, do których znosi ofiary lub łup), co to uwiły sobie gniazdko w jednej z dobrze znanych farcry'owych kapliczek. Grający developer zdecydował się potraktować siedlisko koktajlem Mołotowa, by później uciec przez płonący, zawalający się i wybuchający kościółek, taktownie manewrując kamerą w taki sposób, by eksplozje mogły wyżłobić dziury w dachach, a belki zagrodzić nam drogę. Nie wiem, ile w tym oskryptowanej kokieterii, a ile systemu zniszczeń (obstawiam, że więcej tego pierwszego), ale robi wrażenie.

Następny w kolejce pościg za konwojem przewożącym biopaliwo płynnie przeszedł w interakcję z Irwinem, pieszczotliwie nazywanym „małym gnojkiem", właścicielem areny, na której gołymi pięściami mamy zasłużyć sobie na tytuł mistrza lokalnego UFC. Pomysł gladiatorskich starć to sól współczesnych sandboksów. Moją uwagę zwróciło jednak co innego. Całkiem niezłe rapsy w tle. Pytam więc Jeana o muzykę. – *W New Dawn są dwie radiostacje, jedna dla ocaleńców, puszczająca piosenki, które grały w radiu ojca Nicka Rye, gdy był nastolatkiem – miks rhythm and bluesa, soulu i kawałków z wytwórni Motown. Z drugiej strony Highwaymani słuchają tego, co obecnie* (czyli w 2018 – dop. red.) *króluje w radiu i klubach – hip-hopu i rapu.*

Nie taki znowu Far ten Kraj

Jest i kilka małokalibrowych nowin (przy trafieniu wyświetlają nam się zadane obrażenia, interfejs doczekał się reformy), ale **tytularną „nowość" Świtu należy poddać pod dyskusję**. Montana, mimo zniszczeń, unurzania w kwieciu i wiatraków konstruowanych ze szczątków samolotów śmigłowych, pozostaje Montaną. Tyle że bardziej różową. Na podobny gambit zdecydowała się niedawno Bethesda, starająca się odwrócić różem uwagę od braku pomysłu na Rage'a 2. Tu jednak mam pewność, że w lutym otrzymamy (za 45 euro) piaskownicę może i mniejszych rozmiarów, może i jedynie korygującą kurs, ale naprawdę dobrą. Brak religijnego fundamentalizmu nijak bowiem nie podmywa fundamentów Far Cry'a 5, tytułu fabularnie głupiutkiego, ale pod względem rozgrywki nadzwyczaj przyjemnego. |CDA|

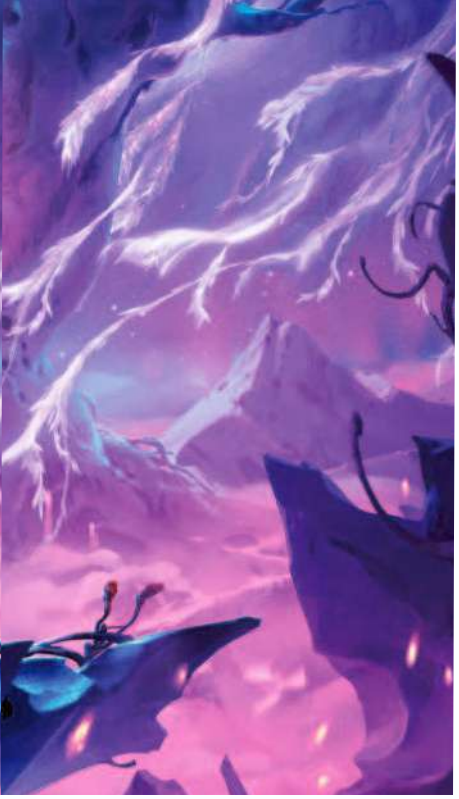
2019

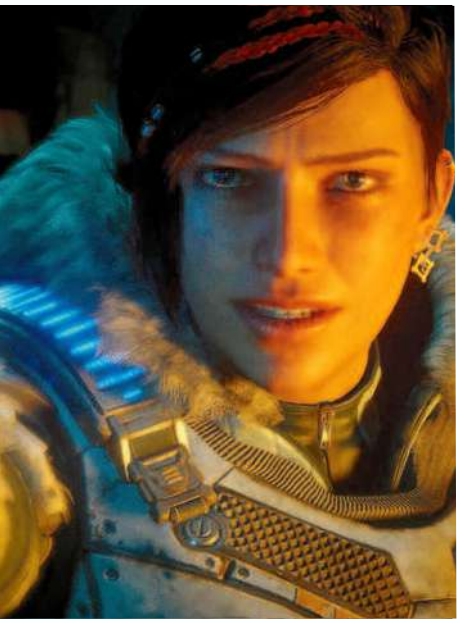
Czeka z umiarkowanym optymizmem: **Redakcja**

Rok 2018 przyniósł nam masę wspaniałych produkcji – i wielkich, i tych małych – które będziemy ogrywać jeszcze długo. Wydawałoby się, że porównaniu z nim przyszłe 12 miesięcy zapowiada się cokolwiek chudo. Tylko w takim razie dlaczego znaleźliśmy ponad 50 wartych oczekiwania tytułów?!

INDEKS

Ace Combat 7: Skies Unknown	030	Devil May Cry 5	016	Metro Exodus	018	Star Wars Jedi: Fallen Order	026
Animal Crossing	018	Doom Eternal	030	Minecraft Dungeons	022	The Surge 2	022
Anno 1800	029	Dying Light 2	032	My Friend Pedro	027	Tom Clancy's The Division 2	032
Anthem	031	Fire Emblem: Three Houses	022	Nioh 2	030	Total War: Three Kingdoms	024
Assetto Corsa Competizione	024	Gears 5	016	Ori and the Will of the Wisps	020	Trials Rising	020
Battlefleet Gothic: Armada II	019	Ghost of Tsushima	015	Phoenix Point	015	Tropico 6	031
Blasphemous	033	GreedFall	020	Pokémon	029	Twin Mirror	017
Boyfriend Dungeon	016	Imperator: Rome	017	Psychonauts 2	018	Warcraft III: Reforged	027
Catherine: Full Body	025	In the Valley of Gods	025	Resident Evil 2	026	Wasteland 3	023
Control	029	Jump Force	025	Sekiro: Shadows Die Twice	022	Wolfenstein: Youngblood	033
Days Gone	028	The Last of Us: Part II	033	Serious Sam 4: Planet Badass	021	Xenonauts 2	021
Death Stranding	026	Left Alive	029	The Settlers	028		
Desperados III	031	Man of Medan	019	Shenmue III	027		





PHOENIX POINT

PC, XBO | TAKTYCZNA | SNAPSHOT GAMES
CZERWIEC 2019

Uwielbiam turowe gry taktyczne. Mam to już od czasów stworzonego w 1984 roku Rebelstara i kolejnych, kultowych gier Juliana Gollopa – Laser Squad (1988) i UFO: Enemy Unknown (znanej też jako X-COM) z 1993. Już samo nazwisko twórcy jest dla mnie obietnicą świetnej zabawy, bo większość gier z tego gatunku, które wyszły spod jego ręki, mam za udane. A **Phoenix Point określany jest jako„duchowy następca serii X-COM"**, co napawa mnie błogością.

Podobieństwa są zresztą widoczne. Akcję osadzono w niedalekiej przyszłości (2047 rok), znów przy pomocy drużyny żołnierzy (są ich różne klasy i można ich rozwijać, a drużyna liczy od 4 do 16 ludzi) odpieramy inwazję na Ziemię. Rozgrywka ma się toczyć zarówno w planie taktycznym (walki w turach), jak i strategicznym (budowa globalnej infrastruktury, balansowanie budżetu, prace badawcze, dyplomacja etc.). Ale tu dzieje się dużo więcej – mamy dodatkowo trzy „ludzkie" frakcje, z którymi gracz będzie zmuszony wchodzić w interakcje i sojusze (choćby dlatego, że kontrolują sporą część złóż niezbędnych nam surowców). Co więcej, jako że w ścisłą komitywę da się wejść tylko z jedną z nich, grę będzie można rozegrać na trzy różne sposoby, gdyż **każde stronnictwo oferuje nam zupełnie odmienne możliwości rozwoju**. Czasem wręcz będziemy zmuszeni sabotować działania pozostałych, czy to opcjami dyplomatycznymi, czy za pomocą siły i sabotażu, bo tutaj wróg naszego wroga niekoniecznie jest naszym przyjacielem...

A sami Obcy – mutują. Mutacje są jedną z form ich strategii, bo będą potrafili wytwarzać istoty odporne na naszą taktykę (np. posiadające potężny pancerz, jeśli będziesz preferował ciężką broń). Będą też proceduralnie generowane misje (mnóstwo odmian), klimatyczna grafika bardziej pasująca do horrorów w świecie Cthulhu niż typowej strategii, delikatne inspiracje falloutowym system celowania w poszczególne części ciała, „zniszczalne" otoczenie, multum systemów broni, bossowie... Powiem tak – **to jest gra, której oczekuję w 2019 najbardziej**. ***[Mac Abra]***

GHOST OF TSUSHIMA

PS4 | SKRADANKA | SUCKER PUNCH | 2019

W 1274 roku Mongołowie dokonali małej operacji zwiadowczej w Kraju Kwitnącej Wiśni. W sile 23 tysięcy ludzi wylądowali na wyspie Cuszima. Jako że w całej Japonii było wówczas nie więcej niż 20 tysięcy żołnierzy, a na samej zaatakowanej wyspie zaledwie osiemdziesięciu, mongolski rekonesans przerodził się w jedną z największych inwazji, z jakimi kiedykolwiek mieli zmierzyć się Japończycy.

I właśnie w tych pięknych okolicznościach przyrody przyjdzie nam pokierować ostatnim samurajem Cuszimy, który odkryje, że tradycyjne metody honorowej walki nie dają rezultatów. By zwyciężyć przeciwnika posiadającego tak wielką przewagę, trzeba się skradać, podrzynać gardła, wbijać tantō w plecy. Innymi słowy – stać się duchem. **Fani skradanek będą wniebowzięci.**

Realia historyczne nie są może głównym zmartwieniem twórców gry (co możemy zaobserwować chociażby po samurajskich zbrojach, wziętych z XVI, nie XIII wieku), ale pietyzmu w odwzorowaniu samej wyspy, jej przyrody i architektury, odmówić im nie można. Ghost of Tsushima wygląda urzekająco, i jeśli gra będzie choć w połowie tak grywalna, jak jest piękna, to szykuje się prawdziwy hit. ***[DaeL]***

Okiem **spikaina**

Czy jeśli trzeci rok z rzędu napiszę o Ooblets, to gra tym razem się ukaże? Tak czy inaczej – po tekstach napisanych w tym zestawieniu domyślić się można, że najbardziej czekam na dwie największe przyszłoroczne niewiadome, czyli Pokémony i Animal Crossing. Jeśli zaś chodzi o gry dla prawdziwych, brodatych, śmierdzących mężczyzn – uśmiecham się na widok następujących nazw: Sekiro, Skull & Bones, Twin Mirror, Death Stranding i Ghost of Tsushima. Ciekawi mnie też, co wydarzy się w growym sprzęcie, bo ptaszki o niezłej reputacji ćwierkają na temat zaplanowanego na przyszły rok nowego modelu Switcha oraz ujawnienia PlayStation 5 (a nowy Xbox pewnie zostanie pokazany niedługo wcześniej lub niedługo później). Ciekawi, co nie oznacza, że szczególnie spieszy mi się do nowej generacji – jakoś tak za wcześnie mi. Może się starzeję. Na pewno się starzeję.

DEVIL MAY CRY 5

PC, PS4, XBO | SLASHER | CAPCOM | 8 MARCA 2019

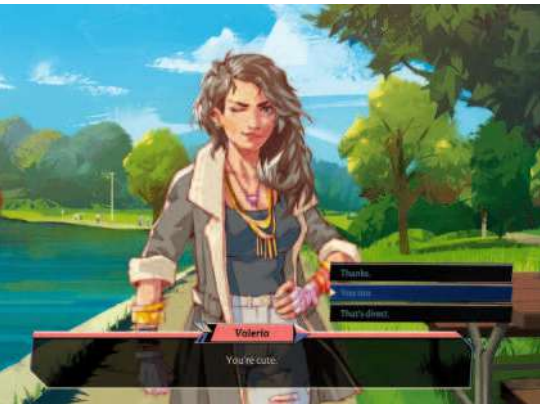
Po jednorazowej przeprowadzce do nowego studia w kolejnej pełnoprawnej odsłonie łowcy demonów wracają w domowe pielesze. Capcom pewnie rozdaje karty, stawiając na sprawdzone rozwiązania, więc **najnowszy DMC to klasyczne „the best of" serii**. Znajdziemy w nim wszystko, co sprawiło, że marka obrosła kultem – charyzmatycznych bohaterów, rozbudowany system walki z rozsądnym progiem wejścia, który nie odrzuci na wstępie kompletnych żółtodziobów, wieloetapowe pojedynki z przerośniętymi bossami oraz rzecz jasna wyjątkowy, nieco rubaszny humor.

Ponownie wskakujemy w skórę Nero, który wskutek nieszczęśliwego wypadku traci diabelskie ramię. Jako że przyroda nie znosi pustki, miast jednego Devil Bringera otrzymamy szereg Devil Breakerów, czyli wymiennych mechanicznych protez oferujących zróżnicowane umiejętności, a co za tym idzie – kompletnie inne doświadczenia. Owe „końcówki" będą się zużywać, ale o dostawę nowego sprzętu zadba przyjaciółka, Nico, znajdziemy je także w świecie gry. Na placu boju zameldueje się również Dante, nieco starszy, ale nie mniej butny i bezczelny, który po wizycie w królestwie demonów dorobił się nowej zabawki – motocykla. Ten posłuży nie tylko jako środek transportu, ale i broń, zamieniając się w trakcie jatki w dwie wielgachne piły. Wprowadzone nowinki uczynią system walki należycie głębokim, starcia zaś – jeszcze bardziej absurdalnymi i widowiskowymi, i to mimo dość realistycznej oprawy graficznej, która w tej odsłonie odchodzi od komiksowej stylistyki. A przecież zostaje jeszcze trzeci grywalny bohater, niejaki V, którego tożsamość i talenty owiane są tajemnicą. Oby do marca! ***[Siekiera]***

GEARS 5

PC, XBO | AKCJA | THE COALITION | 2019

Poprzednie Gearsy były całkiem udane, ale przesadnie trzymały się wytyczonych przed laty ścieżek, przez co nie potrafiły niczym zaskoczyć i wzbudzić większych emocji. The Coalition doskonale o tym wie i przekonuje, że konserwatywna formuła „czwórki" była świadomym wyborem, wynikającym z tego, że studio chciało najpierw oswoić się z odziedziczoną po Epicu serią i upewnić się, że dobrze pojmuje przyczyny jej sukcesu. **Gears 5 ma być znacznie odważniejsze, choć naturalnie uwielbiany przez fanów rdzeń pozostanie bez zmian.** Bohaterką będzie znana z poprzedniej odsłony Kait Diaz, która postara się wyjaśnić sprawę znalezionego pod koniec „czwórki" amuletu oraz zbadać dziwną więź, która najwyraźniej łączy ją z Szarańczą. Jak na mój gust pokazany na E3 zwiastun fabularny był nazbyt łzawy, ale liczę na to, że później nie zabraknie też mocnych, agresywnych momentów, które leżą przecież u podstaw cyklu. Swoją drogą, „piątka" to nie jedyne Gearsy, jakie wkrótce dostaniemy. O ile mobilne POP! zupełnie mnie nie interesuje, to na wzorowane na współczesnych XCOM-ach Gears Tactics czekam z ostrożnym optymizmem. ***[Cursian]***



BOYFRIEND DUNGEON

PC | HACK'N'SLASH | KITFOX GAMES | 2019

Idea Boyfriend Dungeona jest tak głupia – **walczysz zróżnicowaną bronią w proceduralnie generowanych lochach, a po godzinach chodzisz z nią na randki** – że trudno jej nie pokochać od pierwszego wejrzenia. Nic dziwnego więc, że Kitfox, notabene znane z Moon Hunters i The Shrouded Isle, zebrało pieniądze na swoją dziwaczną hybrydę w sześć godzin. Wśród dziewięciorga potencjalnych miłości są choćby talwar Sunder, który w wersji ludzkiej wygląda jak wyrwany z lekcji tanga casanova, czy Valeria, która jest jednocześnie sztyletem i miłośniczką szkockiej. Taka choćby Rowan to klimatyczna kosa przypominająca ptasią czaszkę. Naturalnie walka każdym z nich wygląda inaczej, ale to nie wszystko. Im bardziej się do kogoś zbliżysz, tym lepiej będzie wam razem w lochach, przy czym każda z postaci może wzmocnić inny aspekt twojego bohatera. A jeśli wierzyć twórcom, w Boyfriend Dungeonie powinieneś znaleźć coś dla siebie niezależnie od tego, czy interesuje cię wyłącznie romansowanie, czy hardkorowe czyszczenie podziemi. ***[9kier]***

TWIN MIRROR

PC, PS4, XBO | PRZYGODOWA
DONTNOD ENTERTAINMENT | 2019

Dontnod wielokrotnie udowodniło, że jeśli chodzi o narrację, większość branżowych ekip powinna się po prostu przymknąć, siąść na tyłkach i robić notatki. Jestem więc dość spokojny o to, że i w Twin Mirror pokaże nam, kto tu rządzi. Trzyodcinkowa produkcja opowie o losach Sama, który powraca do małego, sennego miasteczka na pogrzeb swego najlepszego kumpla. Rzecz w tym, że wbrew własnemu imieniu facet nie jest do końca samotny. Towarzyszy mu The Double, czyli projekcja ukrytej części jego osobowości. Nieustanne spory bohatera z jego skrzętnie tłamszonym, rozrywkowym „bliźniakiem" będą bazą dla całej opowieści, ale dla rozgrywki kluczowy będzie inny element – tzw. pałac mysłu. **Bohater będzie potrafił przenosić się do swego rodzaju wewnętrznej przestrzeni, w której analizuje zebrane w rzeczywistym świecie wskazówki i doświadcza alternatywnych wersji wydarzeń**, by na końcu dotrzeć do prawdy i rozwikłać dany dylemat. Jedyne, co nieco niepokoi, to tradycyjnie niedzisiejsza oprawa i brak widocznych innowacji w stosunku do Life Is Strange. Na razie nie mam jeszcze dość, ale na miejscu Dontnod zacząłbym uważać – Telltale już się na tym przejechało. Inna sprawa, że Francuzi wydają znacznie mniej gier, a i nie brakuje im odwagi, by czasem zdecydować się na coś zupełnie innego. Weźmy choćby całkiem sensownego Vampyra. ***[Cursian]***

IMPERATOR: ROME

PC | STRATEGICZNA | PARADOX INTERACTIVE | 2019

Nie każdego stać na to, aby – tak jak Smuggler – przemieszczać się na co dzień noszoną przez studentów lektyką. Ale jak zapewnia studio Paradox Interactive, każdy fan gier strategicznych będzie miał okazję zakosztować życia rzymskiego patrycjusza. Imperator: Rome ma być pomostem pomiędzy grami takimi jak Cywilizacja a dużo bardziej skomplikowanymi strategiami w rodzaju Crusader Kings II albo Hearts of Iron IV. Wszystkich, którzy sparzyli się na którymś z tych tytułów, developerzy uspokajają – koniec z regułami dziedziczenia przyprawiającymi o ból głowy doktorantów mediewistyki albo ścieżkami rozwoju technologicznego niezrozumiałymi dla niemieckich inżynierów. Imperator: Rome ma nas oczarować prostym jak konstrukcja pilum interfejsem. Ale gra nadal pozostanie klasyczną grand strategy. **Będziemy toczyć wojny, rozwijać gospodarkę i lawirować pomiędzy stronnictwami politycznymi**.

Szwedzkie studio otwiera się Imperatorem na nowych graczy, ale jednocześnie unika spłycania swoich sztandarowych tytułów. I to jest podejście, które mi jak najbardziej odpowiada. Tym bardziej że gra wygląda fenomenalnie, prezentuje kilka nowych rozwiązań (np. zastępując mapę rozgrywki trójwymiarowym wycinkiem globu) i daje okazję do utarcia nosa przemądrzałym Galom. W 2019 roku nowy tytuł Paradoksu będzie na mojej liście podstawowych potrzeb (obok chleba i igrzysk). ***[DaeL]***

Okiem **enkiego**

Od lat zdarza się, że pod koniec roku najlepiej wspominam gry, wobec których nie miałem wcześniej żadnych oczekiwań albo wręcz o nich nie wiedziałem. Próbując zatem skompilować coś na przyszły rok, stałem się tak ostrożny, że powyrzucałem z głowy niemal wszystko, by dać choćby niektórym grom szansę. Dlatego też wymienię tu tylko dodatek do Subnautiki, Below Zero, by kontynuować szerzenie dobrej nowiny o tym znakomitym tytule, a także Ghost of Tsushima, bo być może akurat zdołam się do jego premiery rozprawić ze światami Asasyna, Just Cause 4 i Sekiro. Ciekawi mnie również Observation, czyli thriller na stacji kosmicznej, w którym naszymi oczami będą kamery systemu AI. Oprócz tego jestem ciekawy nowej gry thatgamecompany, Sky, oraz czekam na jakiekolwiek wieści z Guerrilla Games o kontynuacji przygód Aloy.

Okiem **Smuggglera**

RPG: Cyberpunk 2077? (No co, trzeba być optymistą i liczyć na premierę w ciągu najbliższego roku...). GreedFall, Wasteland 3.
FPS-y: Serious Sam 4, Doom Eternal, Wolfenstein: Youngblood, Metro Exodus.
Strategie: Phoenix Point, Desperados III.
Inne: Star Wars Jedi: Fallen Order (oj, tak!), Psychonauts 2, Gears 5. I jak zawsze liczę na to, że pojawi się coś, z czym nie wiążę żadnych nadziei, a pozytywnie mnie zaskoczy (tak jak choćby Project Warlock w tym roku, bardzo miła niespodzianka). W głębi duszy liczę też choćby na informację o tym, że – kiedyś – powróci Mass Effect. Ech, nadzieja umiera ostatnia...

PSYCHONAUTS 2

PC, PS4, XBO | AKCJA | DOUBLE FINE PRODUCTIONS | MARZEC 2019

Po latach czekania, w trakcie których musieliśmy zadowolić się jedynie sporadycznymi informacjami o wątpliwościach potencjalnych inwestorów (Notch), umiarkowanym sukcesie crowdfundingu (3 829 024 dolary na Figu) i podpisaniu umowy z wydawcą (Starbreeze Studios) **kontynuacja jednej z najlepszych platformówek wszech czasów jest już na ostatniej prostej** i już za kilka miesięcy wpadnie w drżące z podekscytowania ręce graczy.

Trzymajmy zatem kciuki, aby ekipa nieustraszonych agentów specjalnych z młodym Razem na czele okazała się równie sympatyczna i pozytywnie zakręcona, co poprzednio. Aby dialogi były tak samo dowcipne i mądre, jak w części pierwszej. Żeby umieszczone w umysłach enpeców poziomy były równie pomysłowe i udane, co znany z „jedynki" planszówkowy Waterloo World czy zamieszkane przez inteligentne ryby miniaturowe miasto Lungfishopolis, przez które przewalaliśmy się niczym Godzilla. Aby oddane graczom do użytku telepatyczne moce było równie zróżnicowane i dawały tyle samo frajdy, co ich pierwowzory. A także by podświadome pragnienia, najgłębsze sekrety i największe strachy postaci pobocznych okazały się równie wciągające w odkrywaniu, co poruszające przy ich „naprawianiu". Dużo tego „aby", ale od Psychonauts nie oczekujemy niczego mniej. ***[Szoki]***

Okiem **Mac Abry**

Chciałem początkowo napisać, że 2019 zapowiada się kiepsko i nie będę miał w co grać, ale okazało się, że jest całkiem sporo wartych uwagi tytułów. Najbardziej czekam na Phoenix Point, bo kocham turowe gry taktyczne, a do tego tworzy go Julian Gollop (Laser Squad, X-COM), a to dla mnie jak trafiona kumulacja w totolotku. Nieco mniejsze (ale i tak duże) oczekiwania mam wobec Xenonauts 2 i Gears Tactics. Takoż wiążę spore nadzieje z najnowszym Total Warem, osadzonym w antycznych Chinach. Zachęcająco brzmi opis Code Vein, ale że to exclusive na PS4, to pewnie obejdę się smakiem. Przytulę też Battlefleet Gothic: Armada II, Gears 5, Wasteland 3, Anno 1800 czy najnowszych Settlersów. A że nie tylko strategiami człowiek żyje, połakomię się pewnie na nowego Dooma i Wolfensteina, z sentymentu dla dawnych czasów. Not bad!

METRO EXODUS

PC, PS4, XBO | FPS | 4A GAMES | 22 LUTEGO 2018

Pierwszy człon tytułu nowego radioaktywnego dziecka ekipy z 4A Games jest cokolwiek mylący – akcja gry będzie się bowiem rozgrywać na powierzchni, i to tysiące kilometrów od moskiewskiego metra. Co więcej, zamiast zwyczajowej nuklearnej zimy czeka na nas mieniąca się złotymi barwami jesień. Czy fani uniwersum mają prawo być zaniepokojeni tak drastyczną zmianą krajobrazu? Naturalnie. Czy powinni? W żadnym wypadku – **każdy miłośnik postapokalipsy poczuje się w Exodusie jak w domu**.

To przede wszystkim zasługa graficznych wodotrysków, przez które pustkowia i głusze będą wyglądały jak z pocztówki, a także kapitalnej atmosfery wydartego człowiekowi przez naturę świata. W tworzeniu nastroju pomoże ciężki wątek fabularny, który zmusi graczy do podejmowania niełatwych decyzji, a na koniec surowo ich rozliczy. Paradoksalnie przez śladowe ilości metra w Metrze nowa odsłona może być najlepszą z cyklu także ze względu na zmiany w rozgrywce – świat w Exodusie

ANIMAL CROSSING (TYTUŁ ROBOCZY)

NS | SYMULACJA ŻYCIA | NINTENDO | 2019

Na najnowszej konsolce Nintendo nie mogło zabraknąć Animal Crossing. Wydane w 2012 roku New Leaf było jednym z głównych system sellerów 3DS-a, a przed premierą Switcha co tydzień regularnie pojawiało się w topkach sprzedaży w Japonii. Co prawda o nowej grze nie wiadomo wiele ponad to, że ma się ukazać w przyszłym roku, ale **trudno wyobrazić sobie, żeby Nintendo nie poszło za ciosem i nie położyło nacisku na to, co czyniło New Leaf tak dobrą grą**. Na pewno powróci więc synchronizacja z czasem rzeczywistym. Zarówno w skali mikro (tj. jeśli włączysz grę za późno w ciągu dnia, musisz liczyć się z tym, że nie zdążysz do niektórych sklepów przed zamknięciem), jak i makro (w świecie gry obchodzone są, często hucznie, różne prawdziwe święta, a także eventy fikcyjne czy urodziny mieszkańców). Na pewno będziemy mogli stroić i rozbudowywać własny dom, być może jeszcze bardziej wpływać na kształt wioski. A może tym razem... miasta? ***[spikain]***

będzie pozszywany z dużych półotwartych lokacji, co w połączeniu z dynamicznym systemem pogody zaoferuje taktyczną swobodę rodem z serii Far Cry. Scenariusz podróży Artioma ma być dwukrotnie dłuższy od tych z Metra 2033 i Last Light razem wziętych. Na papierze tytuł zapowiada się na solidnego pretendenta do miana gry roku, ale jeśli efekt końcowy okaże się rozczarowujący, to i tak nie mamy co wylewać łez – w końcu gdzieś na horyzoncie majaczy Stalker 2. ***[Davy Strange]***

Okiem **CormaCa**

Wreszcie dostałem w tym roku dwie gry, na które czekałem niecierpliwie od lat – Red Dead Redemption II i God of War – więc obawiam się, że 2019 mu nie podskoczy. I wiecie co? Nie przeszkadza mi to. Wciąż mam poważne zaległości, których nadrabianie w mojej obecnej sytuacji życiowo-zawodowej zajmie miesiące. Tym samym z ulgą przyjmuję fakt, że przynajmniej przez jakiś czas nie będzie mi dyszeć na kark tuzin napastliwych premier. W zestawieniu przyszłorocznych produkcji jest jednak kilka, na które bardzo chciałbym znaleźć czas. Na przykład Star Wars Jedi: Fallen Order, o którym napisałem to i owo osobno. Poprzednie odsłony serii Metro mnie ominęły, bo nie znałem wtedy jeszcze książek, ale Exodus zaznaczyłem już sobie w rozkładzie jazdy. Jako posiadacz PS4 z nadzieją spoglądam też – a może przede wszystkim – na exclusive'y Sony, czyli Ghost of Tsushima i The Last of Us Part II. Ach, będzie też przecież drugi Dying Light – do dziś mam wyrzuty sumienia, że nie wróciłem do świetnej gry Techlandu po tym, jak oderwał mnie od niej Wiedźmin 3.

BATTLEFLEET GOTHIC: ARMADA II

PC | RTS | TINDALOS INTERACTIVE | 24 STYCZNIA 2019

Jeśli jesteś heretykiem, klaśnij raz... *klap* <BLAM!> Dziękujemy naszemu zaopatrzonemu w pistolet bolterowy komisarzowi za szybką reakcję. Serwitorzy mogą rozpocząć mopowanie, a w międzyczasie niechaj każdy wierny sługa Imperatora rzuci okiem na **drugą odsłonę jednej z najlepszych i najbardziej klimatycznych gier spod znaku Warhammera 40,000. Sequel genialnej strategii**, w której toczyliśmy bitwy za pomocą floty statków kosmicznych, nie tylko przeniesie nas w czasy dużo bardziej współczesne bieżącemu kanonowi flagowej produkcji Games Workshop, ale także pozwoli pobawić się prawdziwie potężnymi zabawkami. Gracze pokierują m.in. należącą do zakonu Imperialnych Pięści Falangą (mobilną stacją kosmiczną/główną bazą/bronią masowej zagłady) oraz Honorem Macragge, 26-kilometrowym okrętem flagowym niedawno przywróconego z martwych Robouta Gullimana, prymarchy niezwyciężonych Ultramarines, „syna" samego Imperatora i de facto przywódcy całej ludzkości.

Główna kampania skupi się na zmaganiach Imperialnej Floty (oraz jej superludzkich sojuszników z Kosmicznych Marines i Adeptus Mechanicus), która desperacko próbuje nie dopuścić do rozpadu chwiejącego się w posadach i obleganego ze wszystkich stron przez wrogów Imperium. Dwie pozostałe pozwolą nam albo pożreć wszystko na swojej drodze (dosłownie –„okręty" wiecznie ewoluujących tyranidów to gigantyczne monstra z olbrzymimi zębami, zdolne połknąć statek w całości!), albo poczynić kroki, by wreszcie wyrwać galaktykę z rąk żywych i oddać ją jej „prawowitym" władcom: nieumarłym cyborgom nekronom (z gościnnym występem największego kolekcjonera w galaktyce, Trazyna Nieskończonego). Choć przewidziano na razie tylko trzy kampanie, to zarówno w potyczkach, jak i w multi zagramy jedną z aż 12 diametralnie różnych flot, reprezentujących wszystkie ważniejsze frakcje Czterdziestki. ***[Szoki]***

MAN OF MEDAN

PC, PS4, XBO | PRZYGODOWA
SUPERMASSIVE GAMES | 2019

Udeptywanie znanych szlaków nie jest może tak chwalebne jak przecieranie nowych, ale w tym jednym przypadku nie mam twórcom za złe. Po pierwsze papugują samych siebie, po drugie dowiedli, że ożenek estetyki teen slasherów z grami wideo jest nie tylko możliwy, ale wręcz pożądany. Piszę o tym, bo Man of Medan, pierwsza gra z nowej antologii grozy ochrzczonej mianem The Dark Pictures (każda ma być zamkniętą, odrębną historią), to nic innego, jak **przypudrowane Until Dawn, które dla niepoznaki rozegra się w nowych okolicznościach przyrody**. Zamiast odludzia w górach mamy wzburzony sztormem Pacyfik, a historia tym razem kręci się wokół tajemniczego wraku z II wojny światowej.

MoM zaoferuje identyczne atrakcje jak przebojowe Until Dawn – kilka grywalnych postaci (czworo młodych amatorów nurkowania i kapitan łodzi), rozwarstwiające się nitki scenariusza prowadzące do szeregu rozmaitych zakończeń, a także multum dialogów i tyleż sekwencji QTE. Nie zabraknie rzecz jasna gwoździa programu, czyli szeregu **ważkich dylematów (nie tylko moralnych), od naszych wyborów bowiem zależeć będą dalsze perypetie bohaterów i ich przetrwanie**; nic nie stanie na przeszkodzie, by scenariusz toczył się swym niespiesznym rytmem nawet po uśmierceniu większości z nich. Supermassive Games potrafi sprzedawać sztampę i stosunkowo proste historie, bo sprawnie wyciąga asy z rękawa, a w odpowiednich momentach podbija stawkę zaskakującym zwrotem akcji. Jeśli znów uda im się ta sama sztuczka, będę kontent. ***[Siekiera]***

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

PC, XBO | METROIDVANIA | MOON STUDIOS | 2019

Nie przepadam za platformówkami, więc odpalam tylko te naprawdę stylowe, ale recenzja gema przekonała mnie kiedyś, że Ori and the Blind Forest to gra naprawdę wyjątkowa. Zaczynałam ją dwukrotnie – raz zwyczajną wersję, raz Definitive Edition – i ostatecznie nigdy żadnej nie skończyłam, ale mam plan nadrobić, bo ze dwadzieścia spędzonych wspólnie baśniowych godzin dało mi mnóstwo radości. Od Will of the Wisps oczekuję więc nie zmian per se, lecz jedynie większego urozmaicenia. Pokazane fragmenty rozgrywki sugerują, że nie mam się o co martwić – zamiast atakować samonaprowadzającymi duchowymi pociskami Ori walczy teraz świetlistym mieczem, przyciąga się do specjalnych elementów otoczenia i chwali się paroma innymi nowymi zdolnościami, jak choćby możliwością wystrzelenia precyzyjnego pocisku. Rdzeń pozostanie jednak ten sam: **to wciąż zabawa pełna eksploracji, skoków, uników, pięknych animacji i sekretów**. W pokazanej w największym stopniu lokacji, gorącej i suchej, aż roi się od miejsc, które po dotknięciu zamieniają się w pył, oraz od piachu, przez który trzeba się przekopać. I nie ukrywam, trochę brakuje mi soczystej świeżości Blind Forest. Jednak bardziej by mi przeszkadzało, gdybym dostała kolejną niebiesko-zieloną krainę, więc zamykam buzię na kłódkę, zwłaszcza że zwiastun z E3 sugeruje spore zróżnicowanie i miejscówek, i mechanizmów. ***[9kier]***

GREEDFALL

PC, PS4, XBO | RPG | SPIDERS | 2019

Jako że mówimy o dziele studia Spiders, jest niemal pewne, że GreedFall nie będzie kandydatem na grę roku, ale liczę, że otrzymamy przynajmniej przyzwoity tytuł. Jeśli budżet nie pozwala na zaprojektowanie gry na 30 godzin, trudno, niech będzie i 15, ale niech to będzie czas pozbawiony zbędnych spulchniaczy. Szkoda by było zmarnować całkiem sympatyczny pomysł.

Akcja GreedFalla **toczy się w przesyconej magią wersji XVII wieku**. Świat zmaga się ze śmiercionośną zarazą, a nieliczni, którym udało się przetrwać, postanowili schronić się na nowo odkrytej wyspie, która z jakiegoś powodu uniknęła katastrofy. Szybko okazuje się, że ziemia obiecana ma już swoich lokatorów i nie należą oni do przesadnie gościnnych. Tarcia pomiędzy uchodźcami a lokalnymi plemionami zaczynają błyskawicznie narastać. O ile pierwsi posiadają przewagę technologiczną, o tyle drudzy potrafią czerpać z sił natury i przywoływać potężne sługi. W środku całej tej kabały ląduje gracz.

Zaprezentowane fragmenty rozgrywki pozwalają przypuszczać, że systemy walki i rozwoju postaci będą niemal identyczne jak w Technomancerze. **Podobno nie zabraknie okazji do zabawienia się w dyplomatę** – utrzymywanie stosunków z poszczególnymi stronnictwami jest solą rozgrywki i choć początkowo bohater będzie związany z kupcami, nic nie stanie na przeszkodzie, by na dalszym etapie zmienić front. Pająki zarzekają się również, że nie uświadczymy tu zadań rodem z MMO, a towarzysze mają być o wiele ciekawsi niż dotychczas. Trzymam za słowo. ***[Cursian]***

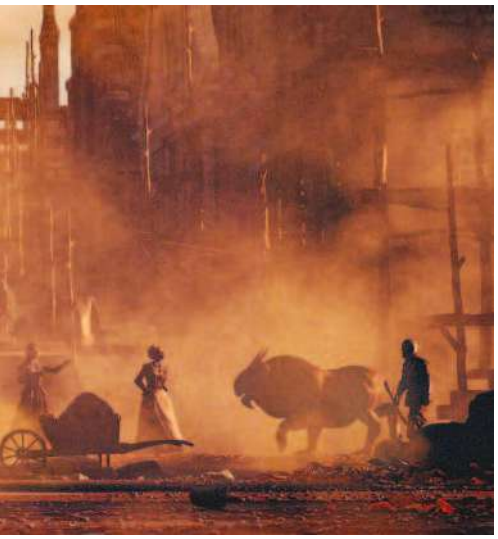
Okiem **Siekiery**

Mijający rok był przewidywalny, co nie znaczy, że zły. Życzyłbym sobie, by nadchodzący obfitował w równie oczywiste hity, od których każdy wymaga wiele i na ogół nie odchodzi rozczarowany (Naughty Dog, do was mówię!). Marzyłoby się, by na jesieni życia PS4 zaliczyło jeszcze jeden udany rok. Jeśli w 2019 Sony przypuści podobny szturm jak w minionych dwunastu miesiącach, będę usatysfakcjonowany. Z nadziei płonnych, acz wciąż się tlących, chciałbym w końcu doczekać projektu VR, który sprawi, że nie będę żałował dwóch klocków wydanych w dniu premiery na ten specjalistyczny sprzęt do wywoływania mdłości. Jeden RE7 i kilka pomniejszych ciekawostek (ale tylko ciekawostek) wiosny nie czynią. I naprawdę bardzo chciałbym, by nowe Gearsy i Halo okazały się wystarczająco dobre, bo to obecnie jedyne marki powstrzymujące mnie przed sprzedażą X Pudła. Obecna generacja zdecydowanie się Microsoftowi nie udała, co tu kryć. Mam też cichą nadzieję, że w niedalekiej przyszłości ujrzymy choć krótki zwiastun kolejnego GTA, gdyż nad koński grzbiet zawsze bardziej ceniłem skórzany fotel sportowego wózka. A gdyby jeszcze dodać do tego skąpane w słonecznym blasku wybrzeża Florydy, krzykliwe neony, zabawne ciuchy i energetyczne hity z lat 80., byłbym w raju. W skrócie – Vice City raz, proszę!

TRIALS RISING

PC, PS4, XBO, NS | ZRĘCZNOŚCIOWA | REDLYNX | 12 LUTEGO 2019

Trasy, po których poruszamy się niczym w dwuwymiarowych platformówkach, konieczność manewrowania ciałem podczas karkołomnych ewolucji i obłędnie bezbłędna fizyka – to wystarczyło, by prosta gra niskobudżetowa przerodziła się w jedną z jaśniejszych perełek w portfolio Ubisoftu. Zgodnie z maksymą, która nie zaleca zmiany sprawdzonej formuły, przyszłoroczna inkarnacja nie pozostawia wiele miejsca dla rewolucji. Nie znaczy to oczywiście, że nie będzie nowości. **Szczególnie ciekawie zapowiada się jazda w tandemie z drugim graczem, gdzie oboje w równym stopniu odpowiadamy za sterowanie i balans**, więc perfekcyjne zgranie będzie kluczem do sukcesu. Udoskonalony zostanie również system „duchów" – gra wrzuci zapis z przejazdem naszego kumpla lub na życzenie wyszuka zawodnika o zbliżonych zdolnościach, byśmy mogli rywalizować jak równy z równym, bądź po prostu uczyli się na cudzych błędach. Pojawią



XENONAUTS 2

PC | TAKTYCZNA | GOLDHAWK INTERACTIVE | 2019

Wielu zgodnie (i słusznie) chwaliło nowego XCOM-a za uproszczenie i zdynamizowanie formuły znanej z gry z 1994 roku. Xenonauts też wypada pochwalić, ale za rzecz dokładnie odwrotną. Rozgrywka w Xenonauts jest wolniejsza, bardziej wymagająca i bardziej metodyczna niż w XCOM-ie. Ale potrafi dostarczyć emocji wcale nie mniejszych niż te, jakie towarzyszą nam w wysokobudżetowym tytule Firaxisa. A może nawet większych? W XCOM-ie przerażenie budzą tylko Obcy. W Xenonauts lękamy się również tego, że źle spakowaliśmy naszej drużynie plecaki.

Sequel gry o zwalczaniu ufoków w realiach zimnej wojny **ma nam jeszcze bardziej pokomplikować życie**. Twórcy zapowiadają m.in. nowy system walki powietrznej, który zmusi nas do solidnego główkowania. Pojawi się też cały szereg mechanizmów związanych z działalnością szpiegowską. A przy okazji Xenonauci przesiądą się na silnik Unity, co zaowocuje ładniejszą (albo przynajmniej – mniej bijącą po oczach) szatą graficzną. Nie mam wątpliwości, że Xenonauts 2 to tytuł niszowy, który przyciągnie ułamek fanów serii XCOM. Ale nie wątpię też, że ułamek ten będzie zadowolony. ***[DaeL]***

SERIOUS SAM 4: PLANET BADASS

PC, XBO, PS4 | FPS | CROTEAM | 2019

Lubię sushi. Lubię foie gras. Lubię też wyrafinowane potrawy montowane na talerzu pęsetami przez utytułowanych „top chefów" z markowych restauracji. Ale czasem nachodzi mnie ogromna ochota na kubełek w KFC czy schabowego z ziemniaczkami i mizerią. I też wcinam je ze smakiem. Tak samo mam w grach. Lubię otwarte światy, złożoną fabułę, nieliniową rozgrywkę i bohaterów o skomplikowanej psychice. Ale czasem chcę po prostu iść przed siebie i napier***** z wszystkich luf prosto w nacierające wrogie hordy. Dlatego z nadzieją oczekuję na najnowszego Poważnego Sama, który zapewni mi to wszystko, i to w dawce XXL. Co prawda gra „robi się" od 2014, ale wszystko wskazuje na to, że 2019 będzie rokiem ponownych narodzin Sama.

Czego można się spodziewać? Wielkich, ale zamkniętych map, najeżonych imponującymi budowlami, pełnych „sekretów" i pułapek (a nawet misji pobocznych), które przemierzymy nie tylko Samem... sami, ale i w towarzystwie (Rodriguez, Jones, Hellfire). I mówię nie o cutscenkach, lecz o rozgrywce. A że „badass" w nazwie zobowiązuje, to oczekujcie wrogów w ilościach hurtowych. Spotkamy wielu kl*AAAAaaa!*sycznych dla serii niemilców oraz sporą porcję „świeżynek", a łączy ich wszystkich jedno – chcą nam skopać dupę. Bardzo.

A że mapy są wielkie... Ok, jeszcze raz, żebyśmy się dobrze zrozumieli: **jako że mapy są WIELKIE, to będziemy je przemierzać m.in. motocyklem, kombajnem (!), a nawet... papamobile**. Dodajmy do tego umięśnionego Sama i jego odzywki (podobno Sam ma mieć w tej odsłonie wyjątkowo niewyparzony język) plus sugestie twórców, że postarali się urozmaicić rozgrywkę paroma nowymi patentami oraz podkręcić dynamikę oraz grafikę, a dostaniemy ogromną porcję może i czerstwego, może i mało oryginalnego, oldskulowego, ale jakże odprężającego po ciężkim dniu intensywnego FPS-a. Czego chcieć więcej? ***[Smuggler]***

się wyzwania stadionowe, w których w szranki stanie nawet ośmiu graczy jednocześnie, należy również spodziewać się większego zróżnicowania w temacie odwiedzanych miejscówek. Tras rozsianych w najrozmaitszych zakamarkach globu ma być rekordowo wiele. Powraca także wygodny w obsłudze edytor, który pozwoli tworzyć własne tory przeszkód, a estetów ucieszą bardziej rozbudowane opcje personalizacji – tak motocykla, jak i naszego awatara. Niepokojąco brzmi zapowiedź pojawienia się Gear Crates, skrzynek z klamotami, które kupimy również za realną walutę, ale ponoć będą w nich przedmioty czysto kosmetyczne. ***[Siekiera]***

Okiem **Cursiana**

Obok gier, które opisałem w okolicznych ramkach, z zaciekawieniem czekam również na Rage'a 2. Udostępnione zapisy rozgrywki wskazują wprawdzie, że będzie to dość zachowawczy shooter, ale wierzę, że fragmenty z madmaksowymi furami i porąbany punkowy klimat uczynią z dzieła Avalanche i id Software całkiem sensowny odstresowywacz. W nieco dalszej perspektywie majaczy świetnie zapowiadający się Cyberpunk 2077, ale szansa na to, że zagramy w niego już w przyszłym roku, wydaje się raczej niewielka. Fakt, że to polska produkcja, nie ma tu absolutnie nic do rzeczy. Redzi pokazali mi po prostu wizję cyberpunku, która cholernie do mnie trafia. Jak już kiedyś wspominałem: tutaj naprawdę nie chodzi tylko o brudne barwy i ponure gęby. Tandetna, krzykliwa forma to ledwie fasada, maska, za którą kryją się ludzie pozbawieni jakiejkolwiek nadziei na lepsze jutro. Innymi słowy: skoro nie możesz wygrać ze światem ani go zmienić, pokaż mu faka. Co innego ci zostało? Jestem też ciekaw, ile jest prawdy w coraz liczniejszych plotkach na temat nowej generacji konsol. Nawet jeśli w 2019 nie trafią jeszcze na rynek, powinniśmy przynajmniej doczekać oficjalnych zapowiedzi. Będzie ciekawie.

MINECRAFT DUNGEONS

PC | DUNGEON CRAWLER | MOJANG | 2019

Niespodzianka – Mojang szykuje **sieciowy, pecetowy dungeon crawler**. Ma to być zresztą pierwsza z wielu nowych gier z uniwersum Minecrafta. Nie dziwi, że na pierwszy strzał wybrano ten rodzaj zabawy – z krótkimi, intensywnymi sesjami, podczas których przemierzać będziemy ponoć bardzo zróżnicowane lochy, pokonywać przeciwników, zbierać broń... Twórcy Minecrafta zauważyli, co spośród minecraftowych minigier zdobywa największą popularność, i na ten typ rozgrywki zamierzają postawić. Na razie o grze nie można powiedzieć niczego, co zszokowałoby ludzi zaznajomionych z gatunkiem, ale Allor na przykład (ku mojemu zdziwieniu) zadeklarował, że się jara. Aha, w grze mają pojawić się zarówno te moby, które znamy z Minecrafta, jak i zupełnie nowe. Ciekawe, czy uda się wyprodukować kolejny hit – na rynku drużynowych dungeon crawlerów konkurencja nie jest chyba aż tak liczna. ***[spikain]***

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

PC, PS4, XBO | AKCJA | FROMSOFTWARE | MARZEC 2019

Wbrew pozorom Sekiro nie jest duchowym następcą sagi Dark Souls, lecz bliżej mu do serii Tenchu, przy której FromSoftware także swego czasu maczało palce. Nie należy się zatem obawiać, że gra będzie kolejną powtórką z rozgrywki czy kalką Bloodborne'a z shinobi i samurajami. Dostaniemy za to akcję w czystej postaci, gdyż **tytuł skupi się na tym, co zawsze chwalono w grach From – dynamicznym systemie walki**.

Jednoręki Wilk (tak bowiem należy tłumaczyć z japońskiego przydomek Sekiro) zaoferuje nam dużo większą dynamikę poruszania się dzięki wyrzutni liny z hakiem (zmyślnie ukrytej w protezie lewej ręki bohatera), a także umożliwi przemierzanie poziomów za pomocą widowiskowych skoków. Mało tego, pojawią się nawet elementy skradankowe, pozwalające podejść niektórych wrogów bez robienia hałasu. Starcia w całości oparto na unikach, parowaniu ciosów (nie mylić z blokowaniem!) oraz wybijaniu przeciwników (nie tylko tych ludzkich – gra dość mocno podlana jest fantastyką) z równowagi, co pozwoli na wykończenie ich jednym morderczym ciosem. Zapomnijcie o tarczach i wytrzymałości postaci. W przeciwieństwie do Soulsów w Sekiro nie znajdziemy żadnych elementów multi (inwazjom mówimy nostalgiczne „pa, pa") ani mechaniki typowej dla gier RPG – możemy zatem zapomnieć o levelowaniu, ulepszaniu broni czy nawet zmianie wyglądu postaci. Tym samym w pojedynkach znaczenie ma mieć tylko rodzaj targanego sprzętu oraz to, jak sprawnie potrafimy go używać, a nie nabite na farmieniu mobków statystyki. ***[Szoki]***

FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

NS | TAKTYCZNE RPG | INTELLIGENT SYSTEMS
II KWARTAŁ 2019

To jedna z tych serii, o których wydawca może milczeć przez pół roku, a miłośnicy gatunku i tak będą raczej spokojni. W Three Houses wprowadzone zostaną formacje oddziałów przywodzące na myśl system z Advance Wars. Na ogólnej mapce reprezentowane będą przez przewodzące im postacie. Gra zapowiada się na odsłonę mroczniejszą niż poprzednie (będzie to już szesnasta główna część serii), z czym wiąże się dość nieciekawy styl graficzny na polu bitwy. Mam nadzieję, że mapy będą nudne tylko z wyglądu, a cutscenki nie będą miały tak żenująco niskiego framerate'u jak na materiale sprzed kilku miesięcy. ***[spikain]***

THE SURGE 2

PC, PS4, XBO | SOULSLIKE | DECK13 | 2019

Całkiem możliwe, że tytuł The Surge nie mówi ci nic – a szkoda, bo **utrzymany w klimatach dystopijnego SF soulslike współtwórców Lords of the Fallen** wyrasta pod wieloma względami ponad standardy swojego segmentu tytułów średniobudżetowych. Ma wyrazisty klimat, świetny system walki, ciekawie rozwiązany rozwój postaci (czy raczej jej egzoszkieletu) i zawodowo rozplanowane lokacje. Gdy odkładałem grę po 37 godzinach (żałując, że popędzają mnie inne redakcyjne obowiązki), zastanawiałem się, co Deck13 mogłoby wycisnąć z tej formuły, dysponując większymi środkami.

Cieszy mnie przede wszystkim to, że twórcy doskonale zdają sobie sprawę z największej bolączki „jedynki" – monotonii wnętrz, w których osadzili akcję. W „dwójce" zamiast po industrialnych kompleksach rozbijać się będziemy (tym razem jako własnoręcznie stworzona postać) po **dużym, zniszczonym mieście, które zapewnić ma należyte zróżnicowanie otoczenia** i dać projektantom poziomów większe pole do popisu. Trafimy choćby do syntetycznego parku stworzonego dla bogaczy. Dodatkowo wszystkiego będzie w The Surge 2 więcej – implantów, dronów, odmian wrogów, broni (dziesięć kategorii zamiast pięciu, w tym modele przypominające transformowalne zabawki z Bloodborne'a, np. ciężki topór, który da się szybko rozłożyć na dwa poręczne ostrza). Z udostępnionych do tej pory fragmentów rozgrywki można wywnioskować, że starcia będą szybsze, a bohater bardziej mobilny – tu jednak uczucia mam mieszane, bo podobał mi się „ciężar" desperackiej walki o życie w „jedynce". A może to tylko kwestia konkretnego buildu postaci, której rozwój zresztą pogłębiono. Trzymam kciuki za to, żeby Deck13 załomotało tą grą do wrót ekstraklasy. Mam wrażenie, że Niemców na to stać. ***[CormaC]***

Okiem **DaeLa**

W 2019 roku życzyłbym sobie, żeby media społecznościowe poszły w diabły, bo z każdą kolejną „kontrowersją" nabieram przekonania, że twitterowe i facebookowe wrzaski nie służą zbyt dobrze branży. Ale to jest oczywiście marzenie płonne. Moje bardziej realistyczne nadzieje wiążą się z rozwojem sporych, ale niezależnych developerów takich jak Warhorse Studios – zdolnych zapewnić finansowanie dużych produkcji, ale skłonnych do eksperymentowania.

Co się tyczy konkretnych tytułów, na które liczę – bardzo mocno trzymam kciuki za Death Stranding. Hideo Kojima po bolesnym rozstaniu z Konami ma wreszcie okazję rozwinąć skrzydła. Sądzę, że id po raz kolejny stanie na wysokości zadania i wybijanie piekielnych hord w Doomie Eternal będzie dostarczało równie wiele frajdy jak w poprzedniej części serii. Uwielbiam skradanki i historię Japonii, więc fascynuje mnie Ghost of Tsushima. Ale najbardziej czekam na gry strategiczne i ekonomiczne – począwszy od Total War: Three Kingdoms, przez Xenonauts 2 i Battlefleet Gothic: Armada II, aż po Tropico 6 i Anno 1800. A może nowi Settlersi też okażą się strzałem w dziesiątkę?

Okiem **Szokiego**

Każdy rok, w którym znacząco wydłuża się moja lista zaległych tytułów do zagrania, uważam za udany. I ten chyba też taki będzie. Mroźny Wasteland 3 zapowiada się nader smakowicie i jako wielki wielbiciel zarówno „dwójki", jak i staroszkolnych Falloutów na pewno go sobie nie odpuszczę. Podobnie z warhammerowym Battlefleet Gothic: Armada II, którego epicki rozmach pozwala w pełni wczuć się w niezwykle przesadzony, ale jednocześnie fascynujący świat wiecznej wojny w ponurym mroku dalekiej przyszłości.

Skoro jesteśmy przy strategiach, to wspomnę, że na wieść o remake'u Warcrafta III zapiszczałem z radości jak mała dziewczynka na widok różowego jednorożca. Wciąż marzy mi się „czwórka" (WoW-a nie trawię), ale na bezrybiu i Murlok ryba... Przy odrobinie szczęścia Sekiro na nowo rozpali we mnie miłość do gier soulsopodobnych, które ostatnio trochę mi się przejadły, Doom Eternal zaś powtórzy osiągnięcie poprzednika i ponownie przykuje mnie do ekranu na długie godziny, i to pomimo mojej niechęci do FPS-ów.

WASTELAND 3

PC, PS4, XBO | RPG | INXILE | 2019

Niemożliwy jest ten Brian Fargo. Facet robi świetne gry, ale wydaje je w stanie, który woła o pomstę do nieba i regularnie zbiera za to potężne baty ze strony mediów i graczy. Pomijając przegadaną i przedwcześnie urwaną Numenerę, za każdą z jego ostatnich gier dałbym się pokroić. Bard's Tale IV to modelowy przykład tego, jak powinny wyglądać współczesne dungeon crawlery, a Wasteland 2 jest jedynym godnym spadkobiercą starych Falloutów. Zrujnowaną Arizonę i Kalifornię przemierzyłem już dwukrotnie, za każdym razem poświęcając na to ponad 60 godzin, a jestem niemal pewien, że niebawem odwiedzę Strażników po raz kolejny.

Cóż z tego, skoro w okolicach premiery każde dzieło studia jest w zasadzie niegrywalne z uwagi na liczne błędy i niedoróbki. Sytuację ratuje dopiero solidna porcja łatek, ale co bardziej niecierpliwi zapewne dają sobie spokój na długo przed ich udostępnieniem. Ten stan rzeczy nie pozostał zapewne bez wpływu na niezbyt zadowalającą sprzedaż, a w konsekwencji pchnął InXile w ramiona Microsoftu. Gigant z Redmond twierdzi wprawdzie, że nie zamierza w żaden sposób ograniczać twórczych zapędów Fargo i ekipy, ale czas pokaże, ile w tym prawdy. Jedno jest pewne: mimo zmiany statusu studia zarówno Bard, jak i Wasteland 3 trafią na wszystkie obiecane platformy, w tym także konsole Sony. I bardzo dobrze, bo jest na co czekać.

Trzecie Pustkowia pozwolą nam wybrać się do skutego lodem Kolorado, **system walki zostanie wzbogacony o zdolności drużynowe, a na wyposażenie Strażników trafią pojazdy**. Maszyny będą przydatne zarówno w trakcie podróży, jak i w boju. Dzięki osiągnięciu jednego z dodatkowych celów zbiórki na figu, pojawi się nawet napędzana przez AI gadająca fura prezydenta Reagana. Owszem, będzie wyzywała wrogów od „brudnych komuchów". Jeśli lubicie grać z kumplami, ucieszy was pewnie obecność wzorowanej na Divinity: Original Sin kooperacji. Naprawdę nie mogę się już doczekać. Mam tylko nadzieję, że tym razem będzie dało się grać od razu. ***[Cursian]***

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

PC | STRATEGICZNA | CREATIVE ASSEMBLY | 7 MARCA ROKU ŚWINI

Marzy mi się gra z serii Total War osadzona w realiach XVII-wiecznej Rzeczypospolitej, w której armiami dowodziliby własnoręcznie kładący trupem dziesiątki tysięcy Szwedów Andrzej Kmicic albo pan Zagłoba puszczający otworem gębowym fireballe. Ale dopóki Creative Assembly takiej gry nie stworzy, będziemy musieli zadowolić się jej namiastką – odsłoną serii przeniesioną w niby-historyczne realia Chin w Epoce Trzech Królestw (czyli na przełomie II i III w. n.e.).

Three Kingdoms jest inspirowane w równym stopniu prawdziwą historią Państwa Środka, jak i jej bardzo barwnym przedstawieniem w XIV-wiecznej „Opowieści o Trzech Królestwach". Rezultatem są dwa tryby gry**. Wybierzemy więc sobie, czy chcemy pograć w strategię realistyczną, czy pragniemy raczej, aby na czele armii stali starożytni chińscy superbohaterowie**. Dla każdego coś miłego. Ja, jako człowiek, który w Dynasty Warriors wymordował połowę populacji Azji, wiem już, co wybiorę. Choć nie wątpię, że starcia ogromnych armii będą w obu trybach równie atrakcyjne.

Od strony czysto technicznej wiemy, czego się po serii Total War spodziewać, bo brytyjski developer od lat trzyma się sprawdzonego silnika i odnoszącej sukcesy formuły. Od 2013 roku Creative Assembly nie zaliczyło większej wtopy (przynajmniej jeśli chodzi o bugi, bo PR-owych wtop było kilka), mam więc nadzieję, że w nadchodzącym roku świni też stanie na wysokości zadania. ***[DaeL]***

Okiem **Papkina**

Od 25 lat Katarzyna Nosowska uczy, że moja i twoja nadzieja czyni cuda. Pozwolę sobie zatem wyrazić pewne nadzieje względem dużych wydawców, nuż cuda się faktycznie wydarzą. Otóż liczę na to, że...

...Ubisoft zapowie kolejne Mario + Rabbids, bo obie marki weszły w zgodne małżeństwo.

...Wolfensteinowe spin-offy (Youngblood i Cyberpilot) okażą się w dechę i Bethesda jak najszybciej pokaże nam Wolfensteina III.

...Activision zaprzestanie zwiększania swoich wpływów w Blizzardzie.

...Sega bardzo szybko opublikuje jakieś wiadomości na temat Bayonetty 3, bo jeśli czegoś nie pokaże, to zrobię się nieznośny, ucieknę i nie wrócę, i będzie wam wszystkim mnie szkoda, a może nawet wstrzymam oddech, aż się uduszę!

...Square Enix wyciągnie wnioski z przyjęcia ostatnich odsłon Deus Eksa i Tomb Raidera, bo odnoszę wrażenie, że ciut za długo łupimy te same grobowce i przydałby się jakiś deus ex machina.

Poza tym Microsoftowi życzę, żeby w temacie tytułów na wyłączność był bardziej jak Sony, a Sony – żeby w temacie tytułów na wyłączność nie było jak Microsoft. Konami niczego nie życzę, bo to już nie tyle „wydawca gier", ile raczej „wydawca gry" (PES-a), która to zresztą nieźle ilustruje politykę firmy. Otóż dużo w niej chaotycznej kopaniny, kontuzjowania własnych zawodników oraz utraty licencji.

ASSETTO CORSA COMPETIZIONE

PC | WYŚCIGI | KUNOS SIMULAZIONI | 2019

Assetto Corsę pokochałem za niebywały realizm, wyborny model jazdy, wiernie odwzorowane tory oraz wsparcie modyfikacji. Competizione **ma być jednak nie udoskonaloną kontynuacją, lecz spin-offem skupionym na klasie GT3**, a konkretnie – serii Blancpain GT. Upatruję w tym potencjalnych problemów, bo znaczna część simracerów (w tym i ja) woli ścigać się w innych kategoriach, np. bolidami z otwartym nadwoziem. Największe obawy budzi jednak to, że twórcy nie przewidują wspomnianego wsparcia dla modów, które w dużej mierze stanowiły o świetności AC – może to sprawić, że dla wyścigowych maniaków Competizione będzie mało łakomym kąskiem. Nie mam jednak najmniejszych wątpliwości, że podobnie jak poprzednik będzie to doskonały symulator, tym razem z przepiękną grafiką (oraz pełnym cyklem dobowym i zmiennymi warunkami atmosferycznymi) i trybem kariery, do którego Kunos Simulazioni obiecało się dobrze przyłożyć. Jeśli nie przeszkadza wam ograniczenie się do samochodów jednej kategorii, to rozważcie kupno tytułu już teraz, bo wraz z dodawaniem do niego nowej zawartości jego cena będzie rosła aż do opuszczenia wczesnego dostępu. ***[Davy Strange]***

JUMP FORCE

PC, PS4, XBO | BIJATYKA | SPIKE CHUNSOFT | 15 LUTEGO 2019

Trójwymiarowa bijatyka rozgrywana systemem tag team (3 na 3) ma stanowić ukoronowanie pięćdziesięciu lat istnienia Weekly Shōnen Jump, największego wydawnictwa z mangami dla młodzieży. Obsada, jaką na te urodzinowe mordoklepki zaproszono, jest doborowa – dotychczas ujawniono, że **na macie stawią się bohaterowie 11 komiksowych serii (m.in. „One Piece", „Bleach", „Fist of the North Star", „Naruto", „Yu-Gi-Oh!")**, których do jednego świata ściągnęła tajemnicza organizacja, jakiej przewodzą niejacy Garena i Kain. Tych ostatnich stworzył Akira Toriyama, niegdyś – twórca „Dragon Balla", dziś – rozrysowywacz antagonistów do gier, w których pojawiają się postacie z „Dragon Balla". (Swoją drogą: Kane tak bardzo przypomina fuzję Hita z Golden Friezą, że wręcz ociera się o autoplagiat). A gdyby było nam tej wielości mało, to – jak w SoulCaliburze VI czy Dragon Ball Xenoverse – stworzymy sobie własnych wojowników, składając do kupy błękitne uczesanie Vegety SSB, wielkie oczy Luffy'ego i zawadiacko rozpiętą koszulę Ryo Saeby. Lać się będziemy na arenach inspirowanych światem współczesnym (od Hongkongu, przez Alpy, po Nowy Jork) i całkowicie fikcyjnych (planeta Namek). Słowem: Spike Chunsoft po raz kolejny robi DBZ: Budokai Tenkaichi. Tyle że tym razem ma do dyspozycji znacznie więcej klocków, które z pozoru niespecjalnie do siebie pasują. ***[Papkin]***

Okiem Davy'ego Strange'a

Nauczony doświadczeniem (w zeszłym roku życzyłem sobie, by PUBG dynamicznie się rozwijało) tym razem nie będę wymagający i poproszę o gry, które... już wyszły. Mowa o Yakuzach — jako posiadacz peceta dopiero niedawno miałem okazję dobrać się do Yakuzy 0 i bardzo, ale to bardzo pragnę przejść na blaszaku wszystkie pozostałe części. Liczę na to, że Sega pójdzie za ciosem i wyjdzie mi naprzeciw. Poza tym wiążę duże nadzieje z Dirtem Rally 2.0 („jedynka" była cudowna, ale brakowało jej zawartości), Wastelandem 3 (ileż jeszcze każecie mi na to czekać?!) i Sekiro: Shadows Die Twice (From, czym tym razem mnie zaskoczycie?). Fajnie by też było, gdyby oba zapowiedziane dodatki do Hitmana 2 prezentowały poziom godny tej pysznej gry, a nie fatalnego Patienta Zero z poprzedniczki.

IN THE VALLEY OF GODS

PC | INTERAKTYWNY FILM | CAMPO SANTO | 2019

Tańczyłam przez lata do tradycyjnej muzyki egipskiej, a właśnie stylizowanym na nią fragmentem zaczyna się zwiastun In the Valley of Gods, więc Campo Santo – jakiś czas temu kupione przez Valve – dostało ode mnie na start małego plusika. Wobec nowego tytułu nie mam wprawdzie tak dużych oczekiwań jak kiedyś wobec Firewatcha, który zresztą okazał się naprawdę świeżym interaktywnym filmem, ale też trudno takie mieć w sytuacji, gdy gry praktycznie nie pokazano. Wiadomo, że **akcja osadzona będzie w Egipcie lat 20. poprzedniego wieku, skupi się na eksploracji**, a developerzy pragną ponownie wykorzystać motyw dwójki bohaterów – tym razem druga postać nie będzie wyłącznie głosem w krótkofalówce, ale bohaterką z krwi i kości. W dodatku taką, z którą protagonistka ze względu na wspólną przeszłość nie chciałaby mieć do czynienia. Okruszki pierwszoosobowej rozgrywki to przede wszystkim ładne widoczki, ponownie zresztą utrzymane w pomarańczowej kolorystyce, ale duet będzie się wspinał, zwiedzał grobowce, obozował w ruinach i pstrykał fotki aparatem retro. ***[9kier]***

CATHERINE: FULL BODY

PS4, PSV | PRZYGODOWA, LOGICZNA | ATLUS | 14 LUTEGO 2019

Produkcja ta stoi gdzieś **między rimejkiem a rozszerzeniem sześcioletniej gry logicznej ubranej w płaszczyk horroru**, która tak naprawdę jest quizem na temat tego, w jaki sposób postrzegamy relacje. Skomplikowane? Tak to właśnie bywa z miłosnymi trójkątami, a przecież oryginał traktował o Vincencie, który lawiruje między długoletnim, stabilnym związkiem z Katherine i przygodną, spontaniczną więzią z Catherine. W Full Body do miłosnego galimatiasu dojdzie kolejna absztyfikantka, niejaka Rin, która jeszcze przed premierą spotkała się z krytyką. Część fanów obawia się, że nowa postać może być w istocie żartem z osób transpłciowych. Atlus nic sobie jednak z oskarżeń o transfobię nie robi, ba – podsyca zainteresowanie, publikując materiały w rodzaju zwiastuna „Sekret Rin", silnie sugerujące, że rzeczonym „sekretem" może być wypukłość w bieliźnie. Również ciut bardziej wysłużone Kaśki otrzymają sporo nowych kwestii, pojawi się 20 nowych cutscenek i kolejne zakończenia. Tytułową Catherine (przynajmniej w wersji japońskiej) ma teraz odgrywać aż 11 pań! Zależnie od naszego widzimisię wybierzemy, czy w rolę ma się wcielać „królowa nocy", „yandere", „tsundere", czy na ten przykład „wieczna dziewica".

Przewietrzono również rozgrywkę: pojawią się nowe rodzaje kostek, które musimy układać pod presją czasu na ponad pięciuset etapach (dwa razy więcej niż w pierwowzorze!). Jako że kanapowa kooperacja pierwszego Catherine zrobiła niespodziewaną nawet dla twórców karierę, tym razem dostaniemy moduł sieciowy oraz system rankingowy. A na deser: skórki z Persony 5, bo właściwie czemu nie. ***[Papkin]***

RESIDENT EVIL 2

PC, PS4, XBO | SURVIVAL HORROR | CAPCOM | 25 STYCZNIA 2019

Choć za grę odpowiada facet, który popełnił dyskusyjną „szóstkę", korzysta z rozwiązań wprowadzonych w „czwórce", a tak naprawdę raz jeszcze naświetli wydarzenia z części drugiej. Pomieszanie z poplątaniem? Raczej gotowa recepta na **wymarzony remake najlepszej odsłony klasycznych Residentów**. Yoshiaki Hirabayashi zdaje się wiedzieć, czego chcą fani, i postanowił połączyć stare z nowym w odpowiednich proporcjach. Stary będzie klimat, walka z przeważającymi siłami wroga o każdy cal ciasnej przestrzeni, kurczące się w zastraszającym tempie zapasy amunicji oraz ściśle limitowane miejsce w ekwipunku. Powrócą też rozwiązania w postaci różnokolorowych roślinek leczniczych (które będzie można miksować celem uzyskania silniejszych specyfików) czy skrzyń do przechowywania nadmiaru klamotów. Z drugiej jednak strony gra zostawi nam nieco więcej swobody i zawiesi kamerę nad ramieniem postaci (koniec więc ze sztywnymi ustawieniami widoku, największą zmorą starych survivali). Niepotrzebne graty będzie można wywalić na podłogę (po czym bezpowrotnie przepadną), a zombiaka czy innego lickera nakarmimy ołowiem również w ruchu.

Nowy/stary RE to remake totalny, bo w tym przypadku nie ograniczono się do zmian kosmetycznych i pudrowania noska. Wszystko zostało napisane i stworzone od podstaw, nowe modele ociekają szczegółami, sporą część lokacji przeprojektowano, zmieniając układ pomieszczeń czy prowadzących do nich skrótów, niektóre zagadki środowiskowe zmieniono, dodano także sporo nowych. Za płótno dla japońskich artystów posłużył RE Engine, silnik napędzający genialną „siódemkę". RE2 to również dwie wyśmienicie skrojone kampanie i okazja do spojrzenia na te same wydarzenia oczami Claire Redfield i Leona S. Kennedy'ego. Jak w oryginalnej historii, dziewczyna będzie musiała nieco częściej główkować, a dziarski policjant szybciej sięgać do kabury. Co ciekawe, różnice zauważymy również w scenariuszu – o ile główna oś przedstawi znane już wydarzenia, zmienią się drobiazgi, jak choćby spotkanie z jakąś postacią czy rola, jaką odegra ona w całej historii. ***[Siekiera]***

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

PLATFORMY NIEZNANE | AKCJA | RESPAWN ENTERTAINMENT | KONIEC 2019

Po fantastycznej kampanii z Titanfalla 2 (zagraj, serio!) trudno mi wyobrazić sobie studio EA, które bardziej od Respawna nadawałoby się do stworzenia singlowej gry akcji na licencji Gwiezdnych Wojen. Zła wiadomość jest taka, że od momentu, gdy projekt został oficjalnie ujawniony w 2016 roku, dowiedzieliśmy się o nim żałośnie mało. Cała reszta to już jednak dobre wiadomości. Pieczę nad Fallen Order sprawuje Stig Asmussen, który o rozmachu nauczył się wszystkiego, co trzeba, pracując w Sony Santa Monica przy serii God of War (po odejściu Cory'ego Barloga objął zresztą stanowisko reżysera „trójki", jednej z najlepszych gier dostępnych na PS3). To właśnie on ogłosił na blogu Respawna, że studio pracuje nad gwiezdnowojenną, trzecioosobową grą action adventure. Podkreślił przy tym, że to dla niego spełnienie marzeń („taką szansę ma się raz w życiu"), a ekipa przyjęła informację o postawionym przed nią zadaniu wiwatami. Obok świadectwa pasji padła deklaracja o szacunku dla materiału źródłowego, jest więc szansa na to, że twórcy oszczędzą nam niekanonicznych absurdów pokroju sceny z The Force Unleashed, w której Starkiller użył Mocy, by rozbić gwiezdny niszczyciel o powierzchnię planety (co tam u ciebie, Łukaszku? Wyciągnąłeś już swój myśliwiec z błotka?).

Skoro już jesteśmy przy The Force Unleashed – wedle nieoficjalnych informacji to właśnie tę produkcję ma przypominać pod względem rozgrywki Star Wars Jedi: Fallen Order. Gra osadzona

Okiem **Ninho**

Poza opisywanym przeze mnie Days Gone są dwie gry, w które po prostu muszę w 2019 roku zagrać. Nie będzie zaskoczeniem dla nikogo, kto czytał wnikliwie dział zapowiedzi w ostatnich kilku miesiącach, że mowa o Devil May Cry 5 i remake'u Resident Evil 2. Oba tytuły miałem okazję już przetestować w akcji i w obu przypadkach tylko podsyciło to moje nadzieje. A właściwie utwierdziło w pewności – DMC5 będzie genialnym powrotem serii, ultragrywalnym slasherem ze zwariowaną akcją i świetną, bardzo przyjemną rozgrywką. Resident Evil 2 szykuje się natomiast (powtórzę po raz enty) na remake doskonały – żeniący to, co najlepsze w klasycznych „Rezydentach", z rozwiązaniami, za które kocham RE6. A do tego przystosowany do realiów XXI wieku pod względem graficznym. Poza tym szykuje się nam raczej nieurodzaj – o ile jakimś cudem Naughty Dog nie wypuści drugiej części The Last of Us, to po tłustym 2018 czeka nas chudy 2019. Może zdołam nadrobić zaległości? RDR2 i GoW same się nie ograją.

DEATH STRANDING

PS4 | NIE WIADOMO CO | KOJIMA PRODUCTIONS | 2019?

Jeden Kojima wie, o czym będzie Death Stranding. A nawet on nie potrafi gry opisać w sposób zrozumiały dla przeciętnego człowieka. To trochę gra akcji – mówi jej twórca – ale tak naprawdę **to zupełnie nowy gatunek gry wideo. I nie ma jeszcze słowa, które by go opisało**. Pewnie gdyby w ten sposób wypowiadał się jakikolwiek inny developer, wzięlibyśmy jego deklarację za bufonadę. Ale to Hideo Kojima, facet, który ma w branży ponad 30 lat doświadczenia. A od jakichś dwudziestu jest tej branży megagwiazdą. Seria Metal Gear Solid to wystarczający powód, by dać mu kredyt zaufania.

Jeśli jednak nie możemy opisać Death Stranding jednym słowem, to trzeba przyjrzeć się częściom składowym tej gry. A czego tam nie ma... Są Nor-

została między wydarzeniami z trzeciego i czwartego epizodu sagi Lucasa, **wciśnie ci w dłoń miecz świetlny i każe walczyć o przetrwanie w skórze padawana, jednego z nielicznych ocalałych z pogromów Jedi** rozpoczętych przez Rozkaz 66 Palpatine'a. Już sam rys fabularny zwiastuje grę mroczną – i według szefa studia, Vince'a Zampelli, taka właśnie będzie. Na razie wszystko mi się w Fallen Order zgadza i niecierpliwie czekam na przerwanie ciszy w eterze, obstawiając, że huczną prezentację – tak jak wcześniej ujawnienie prac na grą – zaplanowano na Dzień Star Wars, czyli 4 maja. ***[CormaC]***

MY FRIEND PEDRO

PC, NS | AKCJA | DEADTOAST | 2019

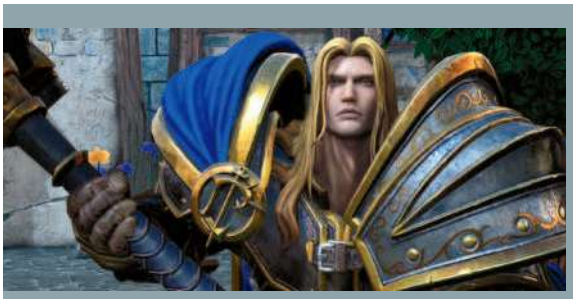
Nikogo nie dziwi już fakt, że Devolver Digital wydaje dziwactwa, tym bardziej to konkretne, któremu mimo perspektywy „platformówkowej" wcale nie tak daleko do Hotline Miami. O My Friend Pedro opartym na prostej flashówce sprzed lat pisałam w zapowiedzi kilka numerów temu i wyczerpałam tamże swoje pokłady kreatywności (Artysta z Massachusetts, to ci dopiero!), więc dziś będzie po żołniersku. Bohater słucha poleceń wyimaginowanego banana, po czym dokonuje rzezi za pomocą broni palnej. Kręci przy tym bez wysiłku piruety, wykonuje triki i akrobacje, które ładnie kontrastują z bezmyślną przemocą i wykręcaniem, mam nadzieję, wysokich wyników punktowych. **Oprócz sekwencji chodzono-biegano-skakanych i spowalniania czasu rodem z Maksa Payne'a spodziewać się należy jazdy na motocyklu, a nawet łamigłówek bazujących na fizyce**. Nie miałam jeszcze okazji pograć, ale liczę na to, że sterowanie nie będzie miało nic wspólnego z bezwładnym w obsłudze pierwowzorem, a balet pomiędzy potencjalnymi zwłokami będzie przyjemny niczym w tegorocznym filmie „Suspiria". Poza tym, hej, będzie generator gifów, więc to nie może być zła gra! ***[9kier]***

SHENMUE III

PC, PS4, XBO | AKCJA | NEILO & YS NET | 27 SIERPNIA 2019

Piszemy o „nadziejach", ale nie zapominajmy komu – wedle przysłowia – nadzieja bywa matką. Głupotą byłoby zaś udawać, że z Shenmue III wszystko gra. Ominięcie E3, kilkuletni okres informacyjnej posuchy, liche materiały promocyjne, gamescomowy zwiastun z pokracznymi modelami postaci, drewnianą animacją i mimiką tak porażającą, że sugerowała porażenie nerwu twarzowego...

Z drugiej strony: **mówimy o trzeciej części serii, która zredefiniowała sposób opowiadania w grach historii i wylała fundament pod to, co dziś nazywamy sandboksami**. Otwarty świat, cykl dobowy, pory roku, enpece z osobowościami i planami dnia, moc miniger i aktywności pobocznych. Mistrz sztuk walki Ryo Hazuki nadal jest w latach 80. i nadal szuka w Chinach mordercy swojego ojca. Wydawałoby się, że tym razem go znajdzie, ale twórcy już na etapie produkcji zapowiedzieli, że zakończenie ma mieć otwartą strukturę. Dobrze znanego Lan Di wspomoże w knowaniach Niao Sun, liderka czcicieli feniksa, a zarazem kobieta o aparycji gwiazdy niskobudżetowej pornografii. W przerwach od eksploracji i walk zadzwonimy do przyjaciół, by dowiedzieć się, jak radzili sobie od czasów „jedynki" i „dwójki". ***[Papkin]***

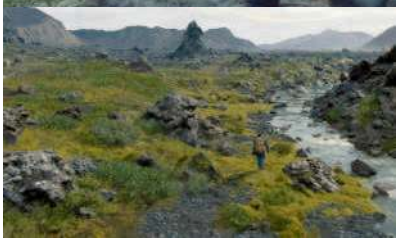


WARCRAFT III: REFORGED

PC | RTS | BLIZZARD ENTERTAINMENT | 2019

Minęło już ponad szesnaście lat, od kiedy świat oszalał na punkcie Warcrafta III. Jakim cudem fani nie są rozczarowani faktem, iż zamiast pełnoprawnego następcy otrzymają zaledwie remastera? Odpowiedź jest trywialna – **„trójka" wraz z rozszerzeniem po prostu do dziś pozostaje jedną z najlepszych strategii czasu rzeczywistego**. Zadecydowała o tym różnorodność i wyważenie części składowych rozgrywki – gracze mają do wyboru cztery rasy, z których każdą gra się zupełnie inaczej, bo wszystkie mają wyraźne wady i zalety. Co więcej, pojawiły się też rewolucyjne elementy RPG w postaci bohaterów, którzy za pomocą swoich udoskonalanych umiejętności potrafili odwrócić losy każdej potyczki. Odświeżona wersja – zawierająca The Frozen Throne – ma szansę być leszcze lepsza, bo będzie miała do zaoferowania więcej, niż się od niej oczekuje (czyli podbicia rozdzielczości tekstur do 4K): **developerzy przygotowali szereg poprawek do balansu rozgrywki, inspirując się sugestiami najwierniejszych fanów**. Ba, w Reforged pojawi się nawet wsparcie modów i map powstałych w ciągu ostatnich dwóch dekad do leciwej produkcji, a jego nabywcy ponoć będą mogli grać po sieci razem z posiadaczami pierwowzoru. W porównaniu do tego, jak Blizzard obszedł się z fanami Diablo, miłośników Warcrafta potraktował wyjątkowo dobrze. ***[Davy Strange]***

man Reedus i Mads Mikkelsen. Jest płód w sztucznym łonie i niewidzialne monstrum, które postarza wszystko, czego dotknie. Jest eksploracja i są kroczące śladem gracza cieniste sylwetki. Jest umieranie i odradzanie się na nowo. A przede wszystkim jest atmosfera – przejmująca i fascynująca zarazem. Nigdy nie przypuszczałem, że właśnie z tych elementów buduje się przebój. Ale zaufam Kojimie. On wie lepiej. ***[DaeL]***



THE SETTLERS

PC | RTS | BLUE BYTE | JESIEŃ 2019

Ostatni Settlersi mieli numer 7, ukazali się osiem lat temu i... oględnie mówiąc, świata nie zawojowali (edycję HD oraz online przemilczę). Ósma część Osadników oficjalnie numerka nie ma. Zabieg to celowy, **pomyślana została bowiem jako reboot**. Akcję ponownie osadzono w średniowieczu, w głównej roli ponownie wystąpi zaś statek z uchodźcami, którzy po trzęsieniu ziemi zmuszeni byli poszukać sobie nowego domu. A w zasadzie ziemi, na której takowe będą sobie mogli własnymi rękoma wybudować. Całość obserwować będziemy w ładnym 3D (wykorzystano ten sam silnik, co w The Division), a oprócz problemów logistycznych (związanych nie tylko ze stawianiem budowli, ale także budową łączących je dróg i przypisywaniem osadników do konkretnych zadań) pojawią się także polityka i podboje. Zniknie limit mieszkańców – w trakcie prezentacji twórcy podkreślali, że po paru godzinach rozgrywki populacja może dojść do paru tysięcy wirtualnych dusz. Nowością ma być także opcja wyzwania wodzów innych krain na pojedynek, co umożliwi poszerzenie granic w bardziej pokojowy sposób, do tego wraz z infrastrukturą oraz mieszkańcami. Brzmi to fajnie, a że **do pracy przy Osadnikach powrócił Volker Wertich, stojący za sukcesem pierwszych Settlersów** 25 lat temu... tak, to powinno się udać! ***[Allor]***

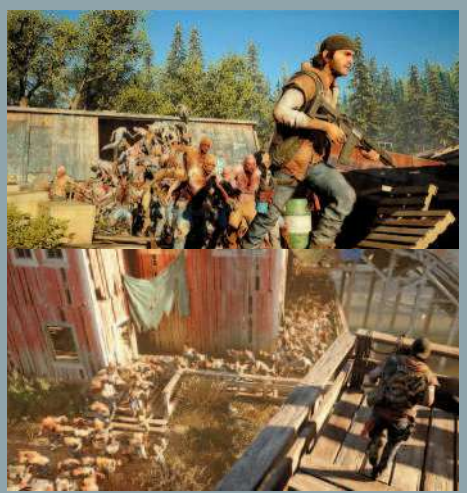
Okiem **Allora**

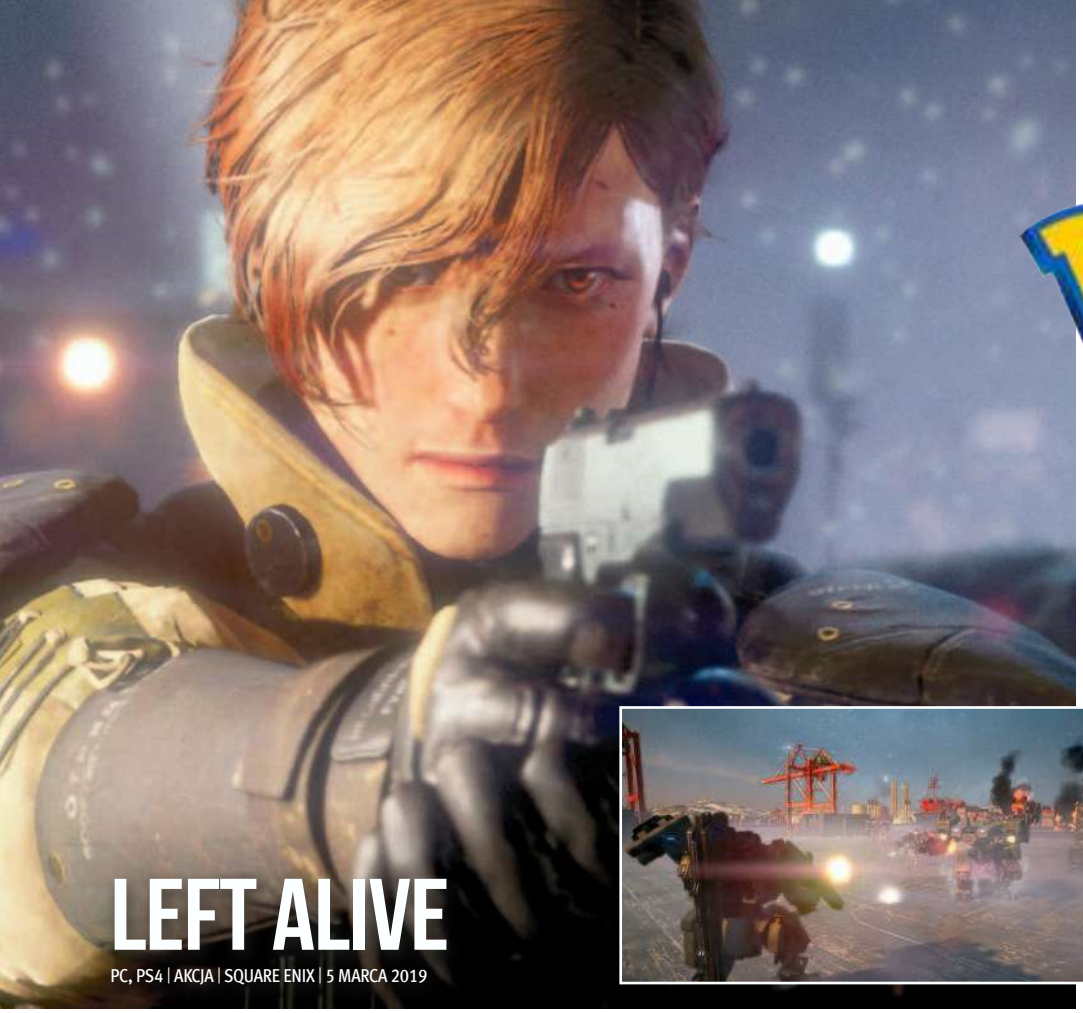
Wychodzi na to, że czekam na stanowczo zbyt wiele tytułów. I że zamiast tracić czas na granie powinienem zająć się czymś poważniejszym. Na przykład wymyśleniem maszyny do wydłużania doby, by mieć kiedy to wszystko choćby uruchomić. No bo popatrzmy: Anthem – to przecież być albo nie być BioWare, do tego tytuł bazujący w znacznej mierze na multi z Mass Effecta 3 (następca... jaki następca?), którego wspominam bardzo ciepło. Metro Exodus – świetnie zapowiadająca się kontynuacja, którą dane mi było ograć podczas E3 i nie zawiodła. The Division 2 – bo strzelanie w Waszyngtonie jeszcze nigdy nie było tak przyjemne. Sekiro: Shadows Die Twice – bo Japonia i świetnie zapowiadająca się, wymagająca walka. Ori and the Will of Wisps – bo to świetne 2D będzie. Wasteland 3 – bo Fallout 76 to porażka. Minecraft: Dungeons – bo muszę wciągnąć juniora w coś innego niż Asasyni i World of Tanks. Fire Emblem: Three Houses – bo kocham taktyczne erpegi, więc w końcu kupię sobie Switcha. Warcraft III: Reforged – bo „dwójkę" uwielbiałem, a „trójka" mnie odrzuciła, pora więc nadrobić zaległości. Ghost of Tsushima – bo zakochałem się w tym klimacie. Dying Light 2 – bo otwarty świat, do tego gra wydaje się znacznie lepsza od „jedynki" (od której się odbiłem). Death Stranding – bo Kojima. Serious Sam 4 – bo łłłłłłłłłaaaaaaaaa! A do tego jeszcze Control, Ace Combat 7, The Settlers, Tropico 6 oraz Nioh 2, które opisałem w osobnych tekstach... Tak, maszyna do wydłużania doby to jedyne rozwiązanie!

DAYS GONE

PS4 | AKCJA | SCE BEND STUDIO | 26 KWIETNIA 2019

W ostatnich miesiącach o przygodzie w otwartym świecie pełnym zombie nieco przycichło. Twórcy Days Gone wystrzelali się już chyba z rewelacji na temat gry, zdążyli także przesunąć jej premierę. Oby tylko przełożyło się to na dopracowany tytuł. W nim **momentami atakować będą nas setki zombie**, a raczej freakerów, jednocześnie. Na szczęście rzadko gra pozwoli nam się na tyle rozpasać, byśmy mogli stawić czoła hordzie (500 i więcej osobników naraz!). Frontalne ataki najczęściej będą kończyły się naszą śmiercią. Podobnie niełatwe mają być potyczki z zamieszkującymi postapokaliptyczną Amerykę ludźmi. Przed głównym bohaterem **piętrzyć będą się także trudności w postaci ważkich wyborów moralnych**. Czy takie będą w istocie, i czy twórcy zdołają dopieścić grę do stopnia pozwalającego stawać jej w szranki z innymi dużymi produkcjami w otwartym świecie – na te pytania odpowiedzi znajdziemy 26 kwietnia 2019. O ile premiera nie zostanie ponownie przesunięta. ***[Ninho]***





LEFT ALIVE

PC, PS4 | AKCJA | SQUARE ENIX | 5 MARCA 2019

Świat znany z serii Front Mission to wdzięczna sceneria. Tym bardziej jeśli gracz trafia do ogarniętego wojną rosyjskiego miasta Novo Slava, a jego jedynym celem jest zapewnienie przetrwania trójce bohaterów w skrajnie nieprzyjaznym środowisku. Szykuje się skradanka z elementami survivalu, rozgrywana na przestrzeni jednego dnia i w butach zróżnicowanych bohaterów. Left Alive **ma być trudne, premiować cierpliwość i przede wszystkim nauczyć ważenia i obracania każdego naboju w ręce po kilka razy**. A przy okazji zachęcać do zbieractwa – przy pomocy znaleźnych gratów wycraftujemy pułapki, koktajle Mołotowa i tym podobne uprzyjemniacze rozgrywki. Odsapnąć od ciągłego wstrzymywania oddechu (gdy będziemy czaić się na wrogiego żołnierza) pozwolą graczowi natomiast sekwencje z mechami, kiedy to będziemy mogli siać zniszczenie. Rozgrywka będzie więc zróżnicowana, do tego dojdą nieliniowa fabuła i niezły klimat. ***[Ninho]***

POKÉMON (TYTUŁ ROBOCZY)

NS | RPG | GAME FREAK | 2019

To może być największa rewolucja w głównej serii gier Pokémon. Może, ale nie musi – jeżeli sugerować się zmianami z generacji na generację (ta nadchodząca to już ósma), to rozsądniej byłoby spodziewać się **mniej więcej tego samego, co w Sun i Moon, tylko z lepszą grafiką i paroma nowymi mechanizmami**. Wydarzyła się jednak rzecz niespotykana – a konkretnie Pokémon Go, które w zasadzie wymusiło na The Pokémon Company stworzenie Pokémon Let's Go Pikachu/Eevee (recenzja w tym numerze). Pomostu pomiędzy mobilnym łapaniem stworków a pełnoprawnym, fabularnym erpegiem. Właściwie nie wiadomo, czy przyszłoroczna odsłona stanowić będzie przedłużenie tego pomostu, czy Game Freak po raz kolejny po prostu rozwinie to, co sprawdza się od lat. Bardzo nie chciałbym – i wnioskuję po internetowych komentarzach, że mało kto by chciał – żeby ruchowe łapanie dzikich Pokémonów pozostało w serii na stałe. Przydałoby się jej wiele mniejszych lub większych zmian, ale ogólne upraszczanie mechaniki po prostu nie jest jedną z nich. ***[spikain]***

ANNO 1800

PC | EKONOMICZNA | BLUE BYTE | LUTY 2019

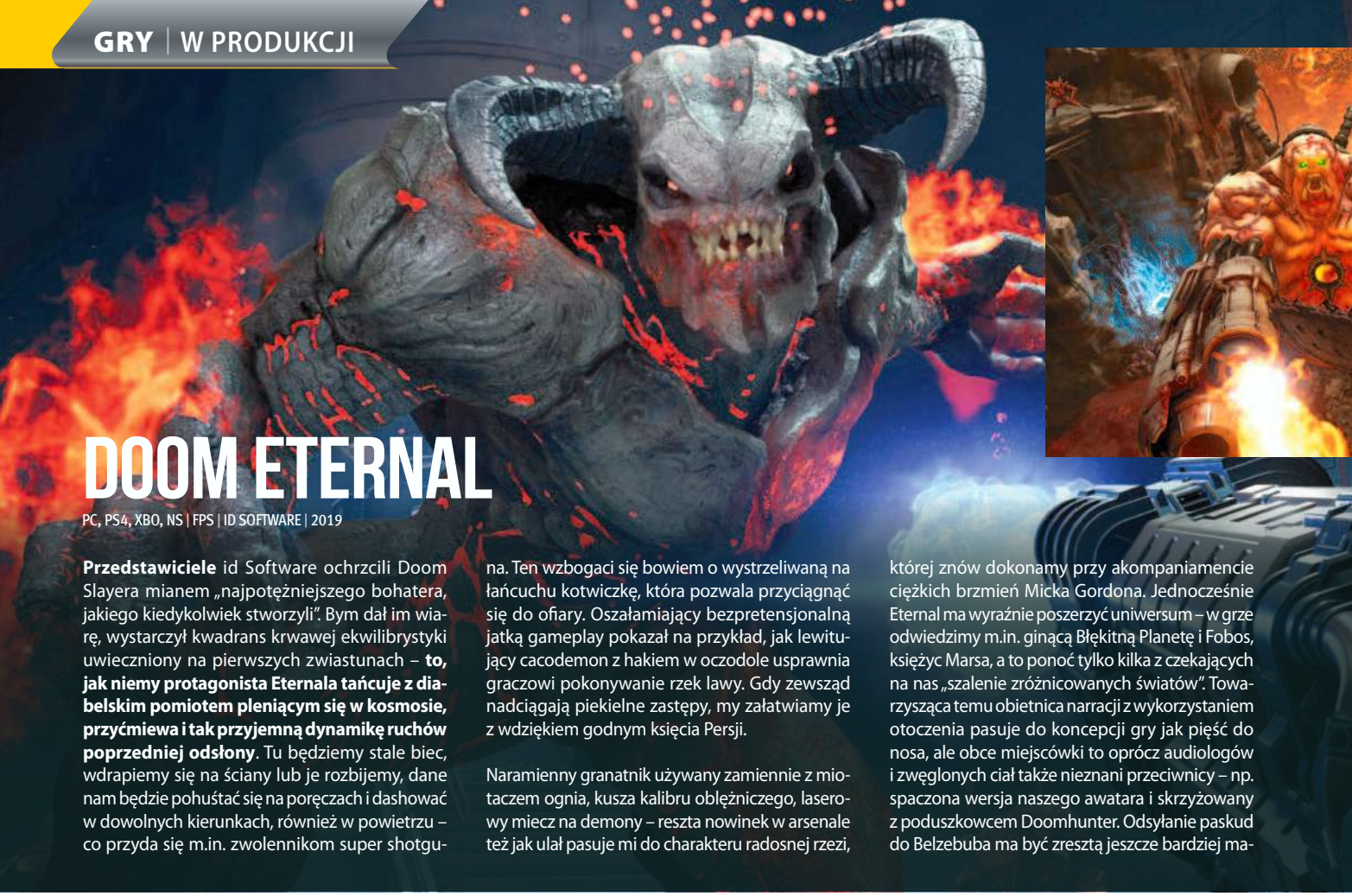
Na kolejną część serii Anno przyszło graczom czekać długie trzy lata. Wiele jednak wskazuje na to, że oczekiwanie zostanie wynagrodzone. Nadchodząca gra jest swoistym powrotem do korzeni i po umiejscowionych w przyszłości Anno 2070 i Anno 2205 **ponownie lądujemy w przeszłości. Trafiamy w sam środek rewolucji przemysłowej** – ze wszystkimi jej zaletami i wadami. Z całą pewnością będziemy mieli co rozwijać, ku chwale fabrycznych kominów zasnuwających niebo szarawym smogiem.

Na szczęście developerzy nie postawili na odtwórczość i wprowadzają do nowej odsłony kilka istotnych zmian. Najważniejszą wydaje się tryb planowania pozwalający na kształtowanie wyglądu naszego miasta z wyprzedzeniem, nim jeszcze uzbieramy wystarczające na rozbudowę surowce. Wirtualne, industrialne miasta będą mogły być piękniejsze niż kiedykolwiek. A przy okazji ekspansja będzie bardziej przemyślana – wszak nie chcielibyśmy, by fabryki przestały pracować, prawda? Udostępnione dotychczas materiały cieszą ze względu na dopracowanie całości i przejrzyste założenia. Szykuje się kawał solidnego city buildera. ***[Ninho]***

CONTROL

PC, PS4, XBO | AKCJA
REMEDY ENTERTAINMENT | 2019

W głównej roli kolejnej produkcji twórców Quantum Break, Alana Wake'a oraz Maksa Payne'a wystąpi tym razem kobieta, która w wieżowcu tajnego Federalnego Biura Kontroli, zajmującego się siłami nadprzyrodzonymi, będzie musiała walczyć z inwazją czegoś, co zostało nazwane „Hiss". Zaprezentowane już fragmenty rozgrywki pełne są scen przywodzących na myśl podróże między wymiarami, a przynajmniej umiejętność manipulacji czasem i przestrzenią. Zagrożeniom będziemy stawiać czoła, mając do dyspozycji pistolet. Na szczęście nie taki zwyczajny, służący wyłącznie miotaniu ołowiu. Twórcy wspominają bowiem choćby o **telekinezie, przy pomocy której będziemy ciskać wrogami czy przyciągać inne przedmioty**, np. by stworzyć z nich tarczę. Bohaterka nauczy się także lewitować. Co ważne, w porównaniu do wcześniejszych produkcji Remedy Control ma być znacznie mniej liniowy, dając graczom dużo większą swobodę w eksplorowaniu otoczenia. I jeszcze ciekawostka: pierwotnie w grze miał się znaleźć co-op, z którego twórcy ostatecznie się jednak wycofali. Jeśli dzięki temu mieli więcej czasu na dopracowanie singla, to jestem jak najbardziej za. A jeśli przy okazji wyjdzie z tego coś równie dobrego, jak pokrewny Prey, to już w ogóle będzie super. ***[Allor]***



DOOM ETERNAL

PC, PS4, XBO, NS | FPS | ID SOFTWARE | 2019

Przedstawiciele id Software ochrzcili Doom Slayera mianem „najpotężniejszego bohatera, jakiego kiedykolwiek stworzyli". Bym dał im wiarę, wystarczył kwadrans krwawej ekwilibrystyki uwieczniony na pierwszych zwiastunach – **to, jak niemy protagonista Eternala tańcuje z diabelskim pomiotem pleniącym się w kosmosie, przyćmiewa i tak przyjemną dynamikę ruchów poprzedniej odsłony**. Tu będziemy stale biec, wdrapiemy się na ściany lub je rozbijemy, dane nam będzie pohuśtać się na poręczach i dashować w dowolnych kierunkach, również w powietrzu – co przyda się m.in. zwolennikom super shotguna. Ten wzbogaci się bowiem o wystrzeliwaną na łańcuchu kotwiczkę, która pozwala przyciągnąć się do ofiary. Oszałamiający bezpretensjonalną jatką gameplay pokazał na przykład, jak lewitujący cacodemon z hakiem w oczodole usprawnia graczowi pokonywanie rzek lawy. Gdy zewsząd nadciągają piekielne zastępy, my załatwiamy je z wdziękiem godnym księcia Persji.

Naramienny granatnik używany zamiennie z miotaczem ognia, kusza kalibru oblężniczego, laserowy miecz na demony – reszta nowinek w arsenale też jak ulał pasuje mi do charakteru radosnej rzezi, której znów dokonamy przy akompaniamencie ciężkich brzmień Micka Gordona. Jednocześnie Eternal ma wyraźnie poszerzyć uniwersum – w grze odwiedzimy m.in. ginącą Błękitną Planetę i Fobos, księżyc Marsa, a to ponoć tylko kilka z czekających na nas „szalenie zróżnicowanych światów". Towarzysząca temu obietnica narracji z wykorzystaniem otoczenia pasuje do koncepcji gry jak pięść do nosa, ale obce miejscówki to oprócz audiologów i zwęglonych ciał także nieznani przeciwnicy – np. spaczona wersja naszego awatara i skrzyżowany z poduszkowcem Doomhunter. Odsyłanie paskud do Belzebuba ma być zresztą jeszcze bardziej ma-

ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

PC, PS4, XBO | AKCJA | PROJECT ACES | 18 STYCZNIA 2019 (KONSOLE), 1 LUTEGO 2019 (PC)

Pierwszy raz „siódemkę" zobaczyłem na własne oczy dwa lata temu i... to nadal nie jest symulator. Na szczęście! Niech te piękne obrazki nikogo nie zwiodą, Ace Combat to tak naprawdę **seria gier akcji, w których dobrze znane pasjonatom latania maszyny mają nie po parę, ale setki rakiet**, amunicji do działek zaś tyle, że wystarczyłoby na cały dywizjon. Nie trzeba też przechodzić długiego szkolenia, by w ogóle wzbić się w powietrze, bo tak naprawdę liczą się tylko odpowiedniki gazu i hamulca. A że dzięki temu nie trzeba drukować ściąg z dziesiątkami klawiszy do wykucia na blachę? Super! Tym bardziej że te kilkadziesiąt minut, które już w tej grze przy okazji kilku pokazów spędziłem, potwierdza, że w „siódemce" najważniejsza wciąż będzie wartka akcja. Oraz że realizmu dostaniemy akurat tyle, by dawał złudzenie, że siedzi się w prawdziwym kokpicie.

Do tego twórcy obiecują, że podobnie jak we wcześniejszych odsłonach, **także teraz będziemy mogli liczyć na rozbudowaną fabułę**, osadzoną – jak zwykle – w alternatywnej rzeczywistości. I jeszcze jedno: w ramach bonusu edycja na PS4 dostanie kilka misji na PS VR oraz kod na pełną wersję Ace Combat 5: Unsung War, a ta na XBO – kod na Ace Combat 6: Fires of Liberation. Pecetowcy bonusów mieć nie będą (chyba że kupią wersję kolekcjonerską z modelem, albumem i naszywkami), do tego na premierę

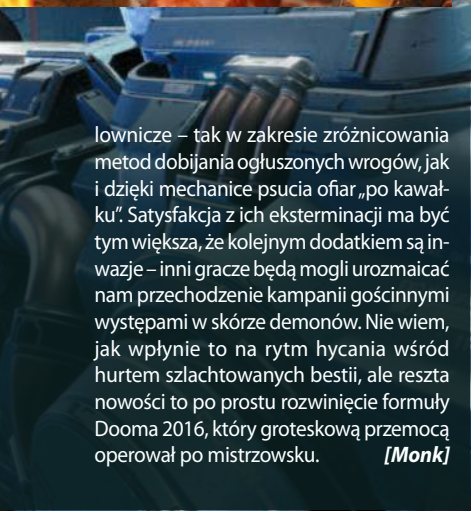
Okiem **Monka**

Rok temu dzieliłem się nadziejami związanymi z erpegiem, który w Obsidianie miał powstawać pod okiem autorów Arcanum – i kilka dni temu pokazano Outer Worlds „New Vegas w kosmosie". Wprawdzie i firma Feargusa Urquharta, i pokrewane jej inXile wpadły w czułe objęcia Microsoftu, ale moje zainteresowanie nie zmalało. Gdyby miało okazać się, że w parze z większym budżetem idą naciski na zmianę decyzji „kreatywnych", zawsze pozostają inne produkcje niezależne. GreedFall powinien zaspokoić mój głód steampunka, Disco Elysium wpisałem sobie do kajetu jako przyszłoroczny plan minimum w zakresie gier z widokiem izometrycznym, a Wasteland 3 powinien być już na takim etapie prac, że chyba pozostanie wierny regułom postapokaliptycznej serii – i na skuteczniejszej kontroli jakości jedynie zyska. Trzy inne produkcje, których wyglądam, opisuję osobno – dodałbym do nich co najwyżej Sekiro: Shadows Die Twice. Z kolei jeśli chodzi o zaplanowane powroty do przeszłości, na pewno zamierzam grać w World of Warcraft w wydaniu bez dodatków – przynajmniej do czasu, aż uświadomię sobie, że czasu mam mniej niż na studiach.

NIOH 2

PS4 | AKCJA | TEAM NINJA | 2019

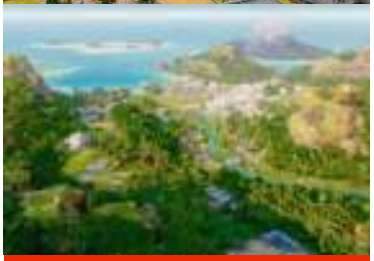
Pierwszy Nioh był bardzo udaną wariacją na temat Ninja Gaiden oraz Dark Souls. Akcję osadzono w Japonii w roku 1600, w roli głównej wystąpił samuraj pochodzący z Wysp Brytyjskich, William Adams (postać jak najbardziej historyczna!), zmagający się nie tylko z wrogami z krwi i kości, ale także z demonami z japońskiej mitologii. W „dwójce" **pojawi się między innymi możliwość stworzenia własnej postaci, dużo liczniejsze mają być także opcje rozwoju**. Z kolei walka ma zostać jeszcze bardziej podkręcona. Twórcy podkreślają jednocześnie (i tajemniczo), że „śmierć ma być bardziej satysfakcjonująca". Chodzi nie o pokonywanie wrogów, tylko zgony postaci gracza. Poza tym Team Ninja podkreśla, że mamy się nastawiać na ewolucję, a nie rewolucję. Developerzy chwalą się też, że tym razem mają dużo większą swobodę,



lownicze – tak w zakresie zróżnicowania metod dobijania ogłuszonych wrogów, jak i dzięki mechanice psucia ofiar „po kawałku". Satysfakcja z ich eksterminacji ma być tym większa, że kolejnym dodatkiem są inwazje – inni gracze będą mogli urozmaicać nam przechodzenie kampanii gościnnymi występami w skórze demonów. Nie wiem, jak wpłynie to na rytm hycania wśród hurtem szlachtowanych bestii, ale reszta nowości to po prostu rozwinięcie formuły Dooma 2016, który groteskową przemocą operował po mistrzowsku. ***[Monk]***

poczekają dwa tygodnie dłużej, ale za to właśnie na tej platformie Ace Combat 7 będzie najładniejsze. A skoro czekam już tyle (bo pierwotnie gra miała ukazać się w 2017), to te kilkanaście dni więcej nie robi różnicy. ***[Allor]***

w pewnym sensie „dwójka" będzie więc pierwszym Niohem zrobionym od początku do końca po swojemu. Brzmi to bardzo zachęcająco, dlatego choć nie zdradzono ani miejsca, ani czasów, w których zostanie osadzona akcja, czekam z niecierpliwością. Także na informacje o wersji pecetowej, o której na razie cisza, ale tak samo było ostatnim razem. ***[Allor]***



TROPICO 6

PC, PS4, XBO | EKONOMICZNA | LIMBIC
25 STYCZNIA 2019 (PC), LATO 2019 (KONSOLE)

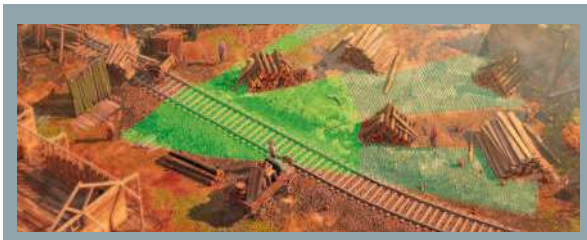
Symulator dyktatora powraca i wszystko wskazuje na to, że El Presidente jest w świetnej formie! Po raz kolejny pokierujemy fikcyjnym państwem w tropikach, ale po raz pierwszy rozciągać się ono będzie na więcej niż jedną wyspę naraz. Ba, będzie je można (i trzeba) połączyć ze sobą przy pomocy mostów. A gdy zajdzie taka potrzeba – debiutujących w serii tuneli. Mało? Do zadań stojących przed El Presidente dojdzie dbanie o rozwój transportu publicznego. Dotychczas tę funkcję pełniły taksówki, teraz dołączą do nich autobusy, a nawet kolejki linowe. To o tyle ważne, że czas dojazdu z miejsca zamieszkania do miejsca pracy będzie miał w „szóstce" dużo większe znaczenie – do tego stopnia, że w becie wymuszał zupełnie inne podejście do planowania niż w „piątce".

Nowy jest także system porwań (nie tylko ludzi, ale również takich atrakcji, jak Brama Brandenburska czy Wieża Eiffla – oczywiście chodzi o oryginały, dostarczane drogą lotniczą, a nie repliki) oraz piractwo, które można będzie rozwinąć w dobrze prosperującą gałąź gospodarki. **Pojawi się nawet opcja szerzenia fake newsów czy manipulowania rynkami finansowymi.** Lekko niepokojący może być tylko fakt, że za produkcję odpowiada nowe studio, mające na swoim koncie średnio przyjęte Might and Magic Heroes VI i VII. Na szczęście dostępna już beta Tropico 6 nie daje zbyt wielu powodów do narzekania, a gdy piszę te słowa, do premiery wersji pecetowej zostały dwa miesiące, jest więc jeszcze dość czasu na ostatnie szlify. ***[Allor]***

ANTHEM

PC, PS4, XBO | RPG | BIOWARE | 22 LUTEGO 2019

Zmieniające bieg fabuły dialogi i wybory czekają na nas głównie w Forcie Tarsis, czyli niewielkiej bazie wypadowej dla pojedynczego gracza, zabraknie też romansów. Kiedyś w przypadku gry BioWare brzmiałoby to jak podwójnie kiepski żart, ale po porażce ostatniego Mass Effecta odprucie łatki „gości od erpegów" ma sens. Pokazy sugerują, że zwiedzanie otwartego świata wespół z żywymi kompanami przypomina drużynowe eskapady w grach MMO. W zależności od wybranego egzoszkieletu ktoś ruszy do przodu zwrócić uwagę twardego tarczownika, następny ostrzela zajętemu w ten sposób łobuzowi plecy, a jeszcze inny będzie na bieżąco reperował pancerz bitego kolegi. **Podoba mi się eleganckie splatanie zdolności i ataków** – nasza rakieta nadgryzie renegata z Tarsis skuteczniej, jeśli ktoś go wcześniej zamrozi, z kolei mądre ulokowanie tarczy energetycznej pozwoli fruwającemu kumplowi w zbroi klasy Storm w spokoju sprowadzić deszcz meteorytów na chmarę pająków przywołanych przez wielkiego bossa. Autorzy przewidzieli też skalowanie atrybutów, gdy gracze są na różnym poziomie. Ponadto zapewnią możliwość dopieszczania wyglądu ekwipunku. Dodatkowy kolor zbroi czy materiał porciąt odblokujemy w ramach mikropłatności – bez udziału loot boksów. Tylko, kurczę, o ewentualnych walorach gry solo mało kto chce mówić. ***[Monk]***



DESPERADOS III

PC, PS4, XBO | STRATEGICZNA | MIMIMI PRODUCTIONS | LATO 2019

Do dziś pamiętam większość map „jedynki" – od plantacji bawełny, skąd John Cooper samojeden wyciągał czarnoskórego Sama, po górską kryjówkę El Diablo, w której potrzebne były talenty całego zespołu. Nowa odsłona daje nadzieję na powrót tych samych emocji towarzyszących próbom przechytrzenia pozostających w przewadze wrogich pistoleros w ikonicznych westernowych sceneriach. I choć to prequel, w drużynie znów pojawią się Kate O'Hara oraz Doc McCoy. Piątka bohaterów połączy zdolności stare i nowe – Cooper ponownie będzie rzucać nożem, ale potrafi też odwrócić uwagę strażnika, upuszczając w zasięgu jego wzroku złotą monetę.

Jednocześnie gra obiecuje większą swobodę działania. Pozwalające obracać kamerę plansze – od kanionów Kolorado po bagna Luizjany – będą większe i otrzymają wydzielone „strefy cywilne". Te pozwolą naszym zabijakom wmieszać się w tłum i np. posłyszeć ploteczki o problemie alkoholowym celu, co umożliwi nam jego otrucie. Rozwiązanie bardziej bezpośrednie też będzie możliwe, ale to skrytobójstwa i ogłuszanie ofiar mają priorytet – hardkorowość tytułu objawia się m.in. w tym, że bandziory, których przyciągnął alarm, nie znikną z mapy. Jeśli dodać do tego powrót kolejkowania akcji bohaterów w odpalane jednocześnie sekwencje, spodziewam się znów spędzać długie minuty na śledzeniu tras patroli i przemykaniu na skraju „stożków wzroku" bandziorów tylko po to, by zakląć szpetnie po odkryciu, że misterny plan nie uwzględnił koleżki śpiącego za drewutnią. ***[Monk]***

DYING LIGHT 2

PC, PS4, XBO | AKCJA | TECHLAND | 2019

Kontynuacja popularnej gry z nieumarłymi. Powstaje niemalże pod nosem naszej redakcji, bo we Wrocławiu. Jak poprzednio na świat gry spojrzymy z perspektywy pierwszej osoby, będziemy biegać i skakać w parkourowym stylu, a od truposzy opędzać się przede wszystkim improwizowaną i tworzoną we własnym zakresie bronią białą. Obecności palnej twórcy nie potwierdzili.

Przyszłość w DL2 nie jest optymistyczna: zaraza zwyciężyła. Zdziesiątkowana ludzkość cofnęła się w rozwoju do „współczesnych wieków średnich", świat, jaki znamy, uległ rozkładowi, a ocalali próbują chwytać resztką sił i umiejętności szczątki cywilizacji. Akcja toczy się w mieście – być może nawet ostatnim na całej planecie. To miejsce, gdzie ścierają się różne idee i interesy, a **losy jednostek i całych grup mogą być kształtowane decyzjami gracza. Dying Light 2 ma być pod tym względem niczym rasowy rolplej**: to, w jaki sposób wypełnimy dane zadanie, bardzo często sprawi, że w odpowiedni sposób zmieni się świat gry. Czasem zmiana ta obejmie losy zlecającego zadanie, kiedy indziej mieszkańców jakiejś ulicy, a niekiedy wpłynie na całe dzielnice. Nawet w sposób od razu rzucający się w oczy – w zależności od wyboru frakcji na ulicach i dachach mają się pojawiać charakterystyczne dla niej budowle, zdobienia, a nawet usprawnienia bądź przeszkody. Techland tłumaczy, że żeby zapanować nad tymi gameplayowymi puzzlami, mapa gry podzielona została na obszary, a każde fabularne rozwidlenie wprowadza modyfikacje w ich obrębie. Obszary te różnią się od siebie wielkością i jest ich całkiem sporo, wiele nakłada się na siebie. Sumą wszystkich decyzji podjętych przez gracza będzie więc w pewnym sensie unikatowy dla jego rozgrywki wygląd świata. To świetny pomysł, który pozwoli dodatkowo **cieszyć się grą wielokrotnie – każde podejście może być trochę inne**. Jeśli dodać do tego dopracowaną grafikę i świetną parkourową wczuwkę – zapowiada się hit. ***[Krigore]***

Okiem **9kier**

Choć 2018 nie był pod tym względem zły, najlepsze indyki wyjdą w 2019. Na horyzoncie są i Blasphemous, i Afterparty, i In the Valley of Gods – twórców kolejno The Last Door, Oxenfree i Firewatcha – a także My Friend Pedro, w którym słuchasz wyimaginowanego banana, Boyfriend Dungeon, w którym randkujesz z bronią, Ori and the Will of the Wisps i gradaptacja Mansions of Madness. Pod koniec przyszłego roku wyjdą także najnowsza część Settlersów i kolejny Wasteland. A jest jeszcze i drobnica pokroju dodatku do Cupheada, i wszystkie tytuły, które przesuną się na przyszły rok (obstawiam Kentucky Route Zero: TV Edition), i takie o nieznanej, ale zapewne późniejszej, niż bym chciała, dacie premiery (rozwinięte The Gateway Trilogy twórców The Dream Machine, Griftlands autorstwa Klei). A także produkcje, o których zapomniałam napisać, bo zawsze, ZAWSZE o czymś zapominam. Tak czy siak, 2019 to będzie to!

Okiem **Krigora**

Czekam na nowego Dooma, reszta jak dla mnie może nawet nie wychodzić i nie odciągać mnie od rzezi demonów. Ale skoro już musi, to na pewno zagram w Metro Exodus – świat stworzony przez Głuchowskiego od lat kusi mnie swoim klaustrofobicznym klimatem. Tym razem porzucimy wprawdzie ciasne tunele pod Moskwą, ale nie znaczy to, że gra musi na tym stracić. Na pewno zagram w Wolfenstein: Youngblood. Hitlerowcy i kicz lat 80.? Tak ambitnego crossovera nie było od czasu ostatniej części „The Aven..." Eee... Nieważne. Moje uzależnienie od opadu radioaktywnego każe mi też wypatrywać Wastelanda 3, a umiłowanie zgnilizny – nie tylko moralnej – Dying Lighta 2. Na deser zostawię Anthema – ale tylko po to, żeby trollować przy kawie Allora, powtarzając, jaka to słaba gra jest.

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

PC, PS4, XBO | AKCJA/RPG | UBISOFT MASSIVE | 2019

Dla każdego, kto był w Waszyngtonie, już samo uruchomienie The Division 2 będzie przygodą. Twórcy chwalą się, że **po raz pierwszy w historii elektronicznej rozrywki udało im się przenieść to miasto do gry w skali 1:1**. Chodzi oczywiście o ulice i wszystkie znajdujące się na nich budynki i monumenty, nie wnętrza domów. Tak czy inaczej to jednak wyczyn – tym bardziej że fabuła gry będzie ściśle z tą metropolią powiązana. Tym razem agenci Division ruszą do boju o zrujnowaną stolicę USA, której dodatkowo grozi zamach stanu. Znów dostaniemy grę łączącą akcję z elementami RPG i całą masą uzbrojenia i zabawek do wykorzystania. W „dwójce" pojawią się m.in. drony: większe (szturmowe) i niewielkie (w postaci roju). Dostaniemy wyrzutnie chemiczne, które będzie można załadować np. kwasem czy nanobotami, a także toczące się, zdolne do samodzielnego namierzania wroga miny. Pojawią się ekstremistyczne stronnictwa, inno-

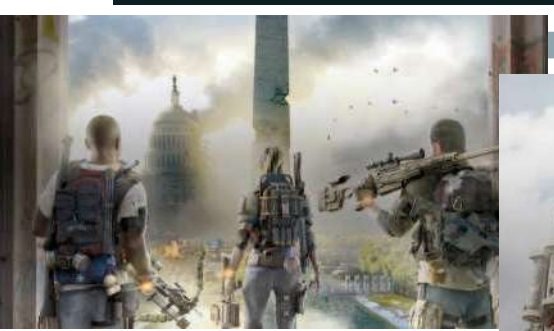
THE LAST OF US: PART II

PS4 | AKCJA | NAUGHTY DOG | 2019

Naughty Dog to studio ścigające się z samym sobą, bo w swej niszy jest bezkonkurencyjne. Każda jego gra to wydarzenie, każda jest świętem i popisem technologicznych możliwości PlayStation. Wszystko wskazuje na to, że The Last of Us: Part II utrzyma ten trend.

Od ostatniej przygody w uniwersum gry minęły cztery lata. Świat jeszcze bardziej zdziczał, sposępniał, a Ellie dojrzała, zaliczając metamorfozę nie mniejszą niż Clem z The Walking Dead. A skoro wydoroślała, nie potrzebuje już prowadzenia za rękę i opieki, jaką sprawował nad nią Joel. Jego rola w kontynuacji wciąż jest niejasna, potwierdzono natomiast, że tym razem dziewczyna będzie nie tylko główną bohaterką, ale i jedyną grywalną postacią (choć w swej przygodzie nie będzie całkiem osamotniona – potwierdzono obecność nowych towarzyszy niedoli). Przygoda rozpocznie się od ataku bandytów na miasteczko Jackson, gdzie Ellie znalazła odrobinę spokoju (jak się później okaże – nie na długo). Wątek fabularny wciąż jest zasnuty mgłą niedomówień, ale jedno jest pewne – TLoU II ma być opowieścią o osobistej, palącej zemście, a ta, jak wiadomo, jest daniem, które najlepiej smakuje na zimno.

Kampania nadal będzie zgrabnie łączyć walkę, skradanie się i eksplorację, a w przeżyciu pomoże nie tylko spryt i stała czujność, ale i rozbudowane opcje craftingu. Przez te lata rezolutne dziewczę nauczyło się nowych sztuczek w starciach z klikaczami. Walka w zwarciu ma być bardziej intuicyjna i płynniejsza dzięki dodatkowym ruchom (nowe ciosy i uniki), a rozleglejsze mapy pozwolą na większą swobodę w obieraniu drogi do celu. Zresztą zainfekowani zejdą tym razem na dalszy plan, a **do roli głównego antagonisty awansuje przeciwnik niebezpieczniejszy, bo sprytniejszy i nieprzewidywalny – człowiek** (a konkretnie członkowie sekty religijnej Serafitów). Dzięki zaawansowanej sztucznej inteligencji nieprzyjaciele będą komunikować się między sobą i dokładniej przeczesywać teren, żywo reagując na każdy nasz ruch. Data premiery to wciąż wielka niewiadoma, pojawiły się nawet plotki, jakoby gra miała być jednym z tytułów startowych kolejnej generacji. Tak czy inaczej, czekamy. ***[Siekiera]***



wacje w PvP i endgame po dobrnięciu do 30. poziomu doświadczenia. Na razie twórcy jednak nie odkrywają kart – ale nie zdziwilibyśmy się, gdyby więcej informacji na temat gry pojawiło się już w kolejnym numerze CDA. ***[Krigore]***

BLASPHEMOUS

PC, PS4, XBO, NS | PLATFORMÓWKA | THE GAME KITCHEN
POCZĄTEK 2019

Coś dla fanów mrocznych klimatów. Blasphemous będzie **platformówką 2D osadzoną w piekielno-demonicznych klimatach i z grafiką w stylu retro**. Spodziewajcie się więc bluźnierczych pikseli i historii osadzonej w krainie Orthodoxia, gdzie statystycznie na jednego człowieka przypadają dwa kościoły, a plugastwo kłębi się, rzucając wyzwanie jedynej słusznej wierze. Gracz oczywiście w pocie swego męczenniczego czoła daje temu wszystkiemu odpór. Twórcy zapowiadają polowanie na niekończące się hordy demonów i będące nielichym wyzwaniem starcia z bossami. Akcja ma toczyć się na dużym, przypominającym otwarty świat, zróżnicowanym obszarze. Konkretnych informacji na razie. Premiera? Na początku roku – i warto o niej pamiętać, bo z racji niszowości gry może przemknąć niezauważona. ***[Krigore]***

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD

PC, PS4, XBO, NS | FPS | MACHINEGAMES | 2019

Dla mnie to trochę eksperyment – tak w kwestii wizualnej, jak i pod względem rozgrywki. Od strony technicznej nie zmieni się nic: dostaniemy grę stworzoną na tej samej technologii co Wolfenstein: The New Colossus sprzed dwóch lat. Na pewno jednak przyjdzie nam rozkoszować się nowym klimatem. Oto bowiem gra przeniesie nas w czasy, gdy główny bohater poprzednich odsłon jest już emerytem, a pałeczkę w eksterminowaniu wroga przejmują dwie jego córki. Zobaczymy więc **oryginalny miks świata pod butem nazistów i krzykliwej paryskiej rzeczywistości lat 80**.

Nieco ryzykownym manewrem jest także sama koncepcja gry: o ile dwie ostatnie odsłony były tworzone z myślą o samotnym graczu, o tyle tutaj na kampanię będą składać się misje, które najlepiej przechodzić w co-opie. ***[Krigore]***

Sporo mocnych serii kazało nam w 2018 czekać na siebie do końca roku. Just Cause, Fallout, Spyro, Hitman, Pokémon, Darksiders, The Settlers... Każdy jednak, kto ma dziecko lub kontakt z dzieciatymi dorosłymi, wie, że najmocniejsza marka w tym GameWalkerze to Psi patrol. ***[spikain]***

STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 24 GRY**

GAME WALKER

JUST CAUSE 4

- **AUTOR**: KRIGORE
- **PC, PS4, XBO**
- **STRONA**: 40

Krigore: Dobrze zrobiona, bardzo przyjemna czwarta część znanej serii. Ostatnie dwa słowa są kluczowe: jak ktoś widział poprzedników, to z miejsca odnajdzie się w czwórce, a ta go nie zaskoczy. Plusy dodatnie i plusy ujemne, cytując klasyka. Aha, no i najważniejsze: radość płynąca z rozwałki jest bardzo duża!

Papkin: Skoro już chwytamy się wałęsizmów, to zauważę, że Rico „wykonał obrót o 360 stopni". Rozszerzenie możliwości linki z hakiem, alternatywne tryby strzału i pogodowe perwersje to makijaż, który nie pozwala zapomnieć, że mamy przed sobą tę samą postać. Do zmian, jakie w ostatnich latach zaszły w obrębie gatunku, Just Cause 4 rzeczywiście podchodzi po wałęsowsku. „Zbij pan termometr, nie będziesz miał gorączki".

enki: Uwielbiam tę serię i będę męczył „czwórkę" do bólu. Po tym, jak wymęczę Odyssey, ponownie wymaksuję Subnautikę (na PS4), ogram DLC do Spider-Mana i... Ech, w zasadzie wolałbym, by twórcy odsunęli premierę gry i nie robili mi smaka.

Cursian: Wymęczyłem „jedynkę", odbiłem się od „dwójki", „trójki" nawet nie próbowałem. Radosna rozpierducha i głupkowaty styl mi nie przeszkadzają, ale fabularna mizeria i brak poczucia celu – i owszem. Nie dałem się przekonać udostępnionym fragmentom rozgrywki, więc kolejny raz poślę Rico na drzewo. Królem durnowatych sandboksów pozostaje dla mnie Saints Row: The Third.

Szoki: Just Cause to bardzo fajna seria, jest rozpierducha i są widoczki – ale każda kolejna odsłona jara mnie zdecydowanie mniej od poprzedniczki. Mimo wszystkich ulepszeń za mało tu dla mnie nowości, aby gra nie wydawała się wtórna. Ale jak ktoś jeszcze nie grał, to polecam.

Siekiera: Nie moja seria, nie mój klimat. Pamiętam jeszcze, jak ogrywałem „jedynkę". Kupiły mnie głównie widoczki, bo już rozpierducha szybko robiła się powtarzalna. Każda kolejna część fundowała podobne atrakcje i w żadnej nie dobrnąłem do napisów końcowych. Przypadek?

CormaC: Nawet pobawiłbym się parę godzin, na różne sposoby wystrzeliwując kozy w powietrze i robiąc wrogom głupie psikusy, ale jeśli już mam wolną chwilę, wolę zająć się tytułem, który oprócz widowiskowej akcji zaoferuje jakąś treść. Ech, ile bym dał za grę, która wstrząśnie mną tak jak Hellblade...

Allor: Olbrzymi sandbox z efektownie podkręconą fizyką, wypełniony powtarzającymi się questami. Warto spędzić w nim trochę czasu, ale na dłuższą metę ten cały chaos staje się nużący.

Ninho: Nigdy za to nie znudziło mi się patrzenie, jak Krigore ginie w co gorętszych momentach.

spikain: Sporo tu narzekacie na powtarzalność, a ja jestem zachwycony po tym, co widziałem – przyczepiając lamę do samolotu, Krigore przekonał mnie bez słów, że muszę to zaliczyć przed naszymi Grami Roku.

GAME WALKER

FALLOUT 76

- AUTOR: KRIGORE
- PC, PS4, XBO
- STRONA: 46

Krigore: Omijać szerokim łukiem – no, przynajmniej przez pierwsze pół roku, rok. Potem będzie tańsza i poprawiona. A póki co – to taki potwór Frankensteina pozszywany z niezbyt pasujących do siebie części. Musiałem się zmuszać, żeby w to grać. Trzeba jednak przyznać, że jak człowiek wkręci się w łażenie po pustkowiach lub ma towarzystwo, to da się. Pytanie tylko: po co? W tym roku wyszło przecież tyle cudownych gier...

enki: No i spece od turystyki Wirginii Zachodniej mają się z pyszna.

Monk: Serdecznie pozdrawiam Papkina i Davy'ego Strange'a, którzy wraz ze mną podczas panelu na Warsaw Comic Conie robili wszystko, by – na dwa tygodnie przed premierą – zidentyfikować dobre cechy nowego Fallouta. Jakoś tak opornie nam to szło.

Ninho: A ja przezornie się na ten panel nie zgłaszałem. Czułem w kościach.

Cursian: Jedyny sensowny Fallout wyjdzie w przyszłym roku, a imię jego Wasteland 3. Inna sprawa, że trzeba będzie pewnie poczekać jeszcze kilka miesięcy na niezbędne łatki.

Smuggler: Mogę tylko zacytować Greka Zorbę: „jaka piękna katastrofa".

Szoki: Kumpel zarzekał się, że 76-ka (nie chcę nazywać tej wtopy Falloutem) jest dużo lepsza, niż wskazują na to jej recenzje. No to wpadłem do niego pograć. Już po kwadransie donośnie śpiewałem *„COUNTRY ROADS, TAAAKE ME HOOOME!!!"*, z naciskiem na „take me home." Brrr.

Papkin: Fallout 76 zabiera dokładnie wszystko, co lubiłem w Falloutach, rozbudowując dokładnie wszystko, czego w Falloutach nie znoszę. Tkwi w nim pewna przyjemność. Szkopuł w tym, że perwersyjna. Obserwowanie znikających modeli postaci, oszalałego renderingu, przeciwników zastygających w domyślnej pozycji, fizyka rodem ze skleconego na gamejamie debiutu Koła Młodych Developerów Wyższej Szkoły Zarządzania, działającej na Wyspach Tutli-Putli... Panom Hinesowi i Howardowi gratuluję prawdomówności – błędy w Siedemdziesiątce Szóstce są rzeczywiście „spektakularne". Wiele wskazuje jednak na to, że największym błędem był sam pomysł wyjściowy.

CormaC: Seria Fallout nigdy mnie nie interesowała, bo nie przepadam za postapo, ale nawet ja widzę, jak bardzo Bethesda nie rozumie potrzeb fanów tego cyklu. I dziwię się, bo jestem przekonany, że szympans by zrozumiał, gdyby mówić powoli.

Allor: A Ubisoft właśnie zapowiedział Far Cry'a w klimatach postapo. Przypadek? (Tak sądzę, ale lepszej reklamy niż Bethesda ze swoim F76 nikt by im nie zrobił).

SPYRO REIGNITED TRILOGY

- AUTOR: PAPKIN
- PS4, XBO
- STRONA: 50

Papkin: 1998 to rok debiutów dwóch gwiazd popkultury: Spyro i Paktofoniki. Dwadzieścia lat później trzeba jasno stwierdzić, że fioletowy smok lata trochę lepiej od Magika, ale i tak nie jest w stanie wznieść się ponad dawne bolączki. Ba, jego metryka doprowadza mnie do schizofrenii: Reignited Trilogy – szczególnie w zestawieniu z Super Mario Odyssey – obrazuje, że pod pewnymi względami platformery bardzo się rozwinęły, ale ich rdzeń pozostał ten sam.

spikain: Jakie plusy i minusy widzi Papkin – sprawdźcie w recenzji.

Ninho: Jak smok, to jednak wawelski. Ewentualnie Charizard (czy tam Mega Charizard). Względnie Dragonzord zielonego Power Rangersa.

spikain: Ale Mega Charizard Y? Czy Mega Charizard X? TO WAŻNE. A recenzja Spyro cieszy mnie o tyle, że teraz mogę ze spokojniejszym sumieniem nigdy w niego nie zagrać. Doceniam, że jest dobrym punktem wejścia dla młodszych fanów platformówek, ale nie wymażę sobie pamięci z ostatnich dwudziestu lat.

Smuggler: Albo poczujecie niesmok, albo wpadniecie w amok – ostrzegam.

Siekiera: Tak powinno się odświeżać klasyki. Szanuję.

Ninho: Poczekaj na Resident Evil 2 – to dopiero będzie wyznacznik jakości dla wszystkich przyszłych remake'ów.

Papkin: Gdybym miał dodatkową kopię – chętnie kopsnąłbym ją swoim dzieciom. Ale nie mam dodatkowej kopii. Ani dzieci.

Szoki: Bardzo smoczna gra, wręcz stworzona dla młodszych członków rodziny (oraz oczywiście tych nostalgicznych dorosłych, którzy ogrywali serię jeszcze na pierwszym PlayStation).

PSI PATROL RUSZA DO AKCJI!

AUTOR: KRIGORE
PC, PS4, XBO, NS, 3DS
STRONA: 73

Krigore: To nie jest gra dla dorosłych. Jeśli jednak macie w rodzinie dzieciaka, który nałogowo ogląda przygody psiaków, to lepszego pomysłu na prezent nie ma. Jak to z psiakami bywa: wyruszają na akcję, niosąc pomoc innym w potrzebie – a wszystko to zrobione w formie znanej z animacji. Testowane na sześciolatku, działa wybornie!

Allor: Jeśli trafi się z wiekiem, gra genialna – a do tego uruchomi się nawet na ziemniaku (testowane na pięcioletnim notebooku). Problem w tym, że dla starszych dzieci (o dorosłych nie wspominając) będzie za prosta i za nudna, a do tego nawet pięciolatek kończy ją w niecały tydzień...

Smuggler: Patrzę, leży w korekcie tekst z „psi patrol" w tytule, myślę sobie „oho, będzie coś o zdolnościach paranormalnych", a to tylko gra o psach.

Ninho: Tak sobie myślę, że chyba przygarnę jakieś psisko ze schroniska. A później zrobimy wspólnie kilka patroli po dzielni.

Szoki: Ja na razie patroluję okolicę z wózkiem dziecięcym, ale jak mała trochę podrośnie, to przygarniemy też pieska. Rodzina bez psa nie jest kompletna.

✖ Smuggler

Życiowa reklama

Taką reklamę internetowej bankowości widziałem w telewizji. Grupa rowerzystów na wycieczce. Jadą razem, biwakują przy ognisku itd. Krótko mówiąc, to zapewne grono kumpli, może nawet przyjaciół. Nagle jednemu z nich poważnie szwankuje rower. Naprawa kosztuje, ale na szczęście brat (?) pechowca pomaga mu zdalnie natychmiastowym przelewem kasy na telefon (bo kto by tam brał jakąś sensowną rezerwę gotówki na taką wyprawę...) i można, wykorzystując NFC, zapłacić serwisantowi. Po czym nasz dzielny rowerzysta szybko dołącza do przyjaźnie witającej go grupy i zgodnie kontynuują wycieczkę ku zachodzącemu słońcu. Ja zawszę mówię, że filmy porno i reklamy mają z sobą wiele wspólnego – np. fabuła nie odgrywa w nich praktycznie żadnej roli, jest tylko pretekstem do pokazania tego, co dla widza (pornosa) i twórcy (reklamy) istotne. Ale wydaje mi się, że ta etiudka jest jednak znacząca, bo niezamierzenie przekazała dużo więcej, niż chcieli jej autorzy, pokazując taką niezbyt wygodną prawdę o dzisiejszych czasach i ludziach. Grupa rzekomych przyjaciół ma bowiem totalnie gdzieś, że jeden z jej grona ma poważne kłopoty – bez wahania zostawiają go sobie samemu, zupełnie nie interesując się jego losem i nawet nie próbując mu pomóc. Czyli „hej, jesteśmy twymi dobrymi kumplami, ale pod warunkiem, że nic od nas nie chcesz". Z ciekawości – ilu macie „przyjaciół" na FB? A zastanawialiście się kiedyś, na ilu z nich możecie naprawdę liczyć?

HITMAN 2

AUTOR: ALLOR
PC, PS4, XBO
STRONA: 52

Allor: To tylko pięć nowych map, ale jeśli lubisz się skradać, przebierać i podsłuchiwać, a zamiast brudnej roboty wolisz czyste przypadki, Hitman 2 to pozycja obowiązkowa.

enki: Chcę jego neseser!

Ninho: Agent 47 może ci go rzucić. Gify towarzyszące premierze gry nie pozostawiają wątpliwości – doleci, choćbyś nie chciał. W samego Hitmana może i bym zagrał, tyle że liczba gier czekających na swoją kolej jest zbyt duża. Ale przedpremierowo w tryb snajperski grałem więcej niż chętnie.

Mac Abra: Daj mi swój neseser, snajperkę i włosy! Yyy, zaraz...

Cursian: Pierwszy sezon odrzucił mnie naciskiem na wielokrotne powtarzanie tych samych misji w pogoni za coraz lepszymi wynikami punktowymi. Zupełnie mnie to nie kręci, a jednorazowa podróż przez poziomy (często świetnie zaprojektowane, przyznaję), to kwestia ledwie kilku godzin. Fabuły też tam w zasadzie nie było. Wygląda na to, że „dwójka" jest niemal identyczna, więc raczej sobie daruję.

Papkin: ...rzekł fan zróżnicowanej gameplayowo, kuszącej świeżością serii Yakuza.

spikain: Yakuza mimo wszystko jednak co odsłonę kusi fabułą i doskonałymi questami pobocznymi. Więc może i tłuką w nieskończoność to nieszczęsne Kamurocho, ale zaprawdę powiadam ci: jeszcze tam wrócisz i będziesz wdzięczny!

Szoki: Co tam neseser, widzieliście, jak skuteczną bronią są niewinnie leżące grabie? Prawdziwy Silent Assassin!

9kier: Co tam neseser, co tam snajperka, co tam broń. GARNITUR. <3 Suit up!

Krigore: Allor kręcił się po torze wyścigowym tuż przed tym, jak Kubica wrócił do gry. Przypadek? Nie sądzę.

POKÉMON: LET'S GO, EEVEE!

AUTOR: SPIKAIN
NS
STRONA: 66

spikain: Gra stworzona po to, żeby miłośnicy Pokémon Go mogli gładko wejść w tę właściwą serię bardziej zniuansowanych erpegów. Z punktu widzenia człowieka, który gra w nie od dwudziestu lat: warto spróbować, bo w sumie sporo zależy od tego, za co ceni się Pokémony.

Allor: Zastanawiam się, czy po latach Junior za kupienie Switcha i tej gry mi ładnie podziękuje, czy też wręcz przeciwnie...

CormaC: A dasz mu tego Switcha chociaż potrzymać?

spikain: Weź limitkę z Diablo, w sam raz dla pięciolatka.

Allor: Na razie wystarczy, że skończyliśmy Odyssey razem, Diablo może poczekać.

Papkin: Cwany pomysł, Game Freak! Let's Go, Pikachu/Eevee to takie Final Fantasy: Mystic Quest – sposób na wychowanie sobie nowego pokolenia fanów. A przy okazja eksploracja możliwości Switcha (używając drugiego Joy-Cona, drugi gracz może pojawić się jako „trener pomocniczy"). Doceniam również wysmakowane wizualia i kilka ukłonów w kierunku Red/Blue/Yellow.

ARTIFACT

- **AUTOR**: MONK
- **PC**
- **STRONA**: 58

Monk: Pokochałem grę za wykonanie oraz dopracowaną, nowatorską mechanikę i widziałbym ją w roli e-sportu poważanego bardziej niż Hearthstone. Ale połączenie nagród tylko dla osób, które po zakupie gry będą opłacać dodatkowe wpisowe, z brakiem rankingów, systemu progresji i możliwości naubliżania oponentom sugerują, że nie taka przyszłość jest grze pisana. Przez kompletny brak komunikacji zastanawiam się zresztą, czy przypadkiem moim przeciwnikiem nie było cały czas OpenAI. W Dotę 2 już gra.

Szoki: <odrywa na chwilę wzrok od MTG Arena> Ha, ha. Urocze. <wraca do gry>

Papkin: Może rozważ zmianę barw klubowych, za sukcesem Artifact stoi w końcu Richard Garfield, czyli autor Magic: The Gathering. Te setki tysięcy (a może i milion) sprzedanych egzemplarzy to dla mnie zresztą dowód, że Valve wie co robi – nawet jeżeli spotyka się to z lamentami i tupaniem nogą czternastoletnich, czerwonych na buziach chłopców, którzy zaświniają sekcje komentarzy.

spikain: Chciałbym mieć w życiu czas na więcej niż jedną karciankę. Artifact wygląda bardzo interesująco, ale nie aż tak, żeby stać się tą jedyną. Tak czy inaczej recenzja jeszcze bardziej zaostrzyła mi na nią zęby, więc spróbować – spróbuję. Zwłaszcza że nieczęsto zdarza się, żeby Valve wydało jakąś grę...

9kier: W moim sercu jest miejsce tylko na jedną Mobę i jest to League of Legends, a nie Dota 2, ale chętnie odpalę Artifact, jeśli wpadnie mi w ręce. Co się raczej nie wydarzy, bo nigdy nie stanie się karcianką kolekcjonerską f2p. Swoją drogą, słyszałam, że ludzie kupują Artifact, zdobywają karty, sprzedają je, a potem refundują grę. Inne źródła podają, że to niemożliwe. Ktoś wie?

Monk: Gdy potwierdzisz, że chcesz otrzymać paczki i wejściówki wchodzące w skład pakietu z grą, refundacja przestaje być możliwa. A bez nich żadnych kart nie zdobędziesz.

DARKSIDERS III

- **AUTOR**: PAPKIN
- **PC, PS4, XBO**
- **STRONA**: 82

Papkin: Mamy rok 2018 i wielu rockowych buntowników rodem z lat 70. i 80. ma już hipoteki i kredyty, ale zębów i nerek – nie. Reperują więc budżety rozmaitymi Final/Farewell/Goodbye Tourami. Te trasy mają pewien wcale niedyskretny urok, choć nie da się ukryć, że w muzyce zmieniło się przez tych kilka dekad wszystko. Darksiders III to właśnie taki stary rockman, który wyruszył na jeszcze jedno tournée. Jeśli nie zważając na strzykające kolano, wciąż tupiesz nogą do „Highway Star" Deep Purple i machasz resztkami włosia do „Paranoida" Black Sabbath – będziesz ukontentowany. Ale jeśli w słuchawkach gra ci Calvin Harris i Drake – sugeruję sobie ten występ odpuścić.

enki: Nie o taką Bayonettę nic nie robiłem.

CormaC: „Jedynka" i „dwójka" (szczególnie „dwójka"!) podobały mi się bardzo. Po obejrzeniu bodajże pierwszego gameplaya z „trójki" uznałem, że nie warto się nią interesować, bo zobaczyłem starą, bezduszną grę bez pomysłu na siebie, która powstała głównie po to, żeby powstać.

Monk: Nie wiem, w którym apokryfie autorzy znaleźli jeźdźca apokalipsy pod postacią fioletowowłosej Furii, ale aż z ciekawości odświeżyłem sobie Apokalipsę św. Jana. Na smutne zimowe wieczory jak znalazł! Darksiders III zresztą pewnie też, ale raczej po gwiazdkowej wyprzedaży 2019/2020.

Ninho: Słyszałem, że spodoba się fanom filozofii „kiedyśtobyjskiej". Szkoda tylko, że czas nie stoi w miejscu.

Szoki: To marka Darksiders jeszcze żyje? Od czasu, gdy wielce rozczarowany odpuściłem sobie „jedynkę" w połowie, nie jestem w stanie zainteresować się choćby newsami o tej serii, ale dałbym sobie paznokieć urąbać, że cykl umierał przynajmniej dwa razy.

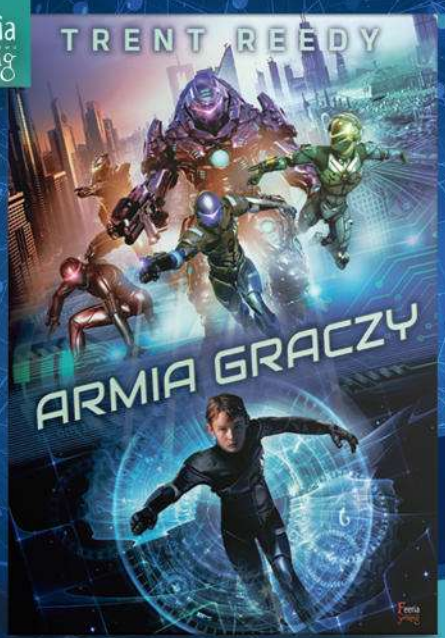
Siekiera: „Jedynka" była świetna, „dwójka" jeszcze lepsza. Pasuje mi ta stylistyka, pasuje mi ten klimat, więc „trójkę" ogram na bank, ale już raczej jak pojawi się na wyprzedażach. Czyli zapewne niedługo.

Feeria young

Dwunastoletni Rogan Webber jest mistrzem w Laser Viper, swojej ulubionej grze wideo. Kiedy światowej sławy twórca gier zaprasza go, by wraz z pięciorgiem najlepszych pro graczy w kraju wziął udział w ekskluzywnym turnieju, jest megaszczęśliwy.

Cała piątka ma zamieszkać w luksusowych apartamentach i testować najnowocześniejszy sprzęt do gier wirtualnych – marzenie każdego gracza... i największe możliwe wyróżnienie!

Teraz jako potężne roboty bojowe biorą udział w cyfrowej bitwie, jednak ich misje stają się coraz trudniejsze. Część graczy rezygnuje, a pozostali zaczynają podejrzewać, że gra nie jest tym, czym wydawała się na początku...



Dlaczego żołnierze i roboty, z którymi walczą w Laser Viper, zachowują się tak **dziwnie**?

Co kryje się za **nietypowymi błędami**?

I dlaczego gra wydaje się być taka... **prawdziwa**?

Rogan i jego rywale muszą współpracować, aby odkryć prawdę i zrobić to, co trzeba... bo świat, w którym gry wideo atakują rzeczywistość, już dawno przestał być **bezpieczny**.

PREMIERA 12 GRUDNIA
W SALONACH empik I NA empik.com

PATRONI MEDIALNI
PC Format CD-ACTION

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Kiedy nie gram w gry, najchętniej...

Smuggler: Czytam. Rzekłbym raczej „kiedy nie czytam, najchętniej gram w gry".

Ninho: Śpię. Generalnie większość wolnego czasu poświęcam ostatnimi czasy na spanie. I wiecie co? Nie dosypiam. A tak poza tym, to w ostatnich miesiącach chyba najchętniej trenuję – po kilkunastu godzinach przed ekranem dobrze jest się w końcu poruszać.

PS: Trzymajcie kciuki, pod koniec stycznia płynę półmaraton wioślarski. Wprawdzie „na sucho", na ergometrze, ale to i tak SPORE wyzwanie.

Cursian: Czytam albo śpię. Zdaje się, że to w redakcji popularne zajęcia. Gracze to jednak często cholernie rozrywkowi goście.

Szoki: Spędzam czas z żoną, a od niedawna z żoną i córeczką. Czy może raczej: gram, gdy nie mam nic do zrobienia, wszyscy śpią, a ja nie padam na twarz. A jeśli jakimś cudem wycisnę trochę więcej czasu dla siebie, to z kumplami łupiemy w Warhammera 40,000.

Mac Abra: Kiedy nie – co?!

Monk: Niszczę sobie wzrok w inny sposób – nad książkami, przy serialu albo wlepiając oczy w małe literki na kartach do Magic: The Gathering. Serio, gdzie bym nie grał, jest za ciemno.

Siekiera: Sporo czytam, jeszcze więcej oglądam, śpię (jak mogę), łażę po górach, które mam na wyciągnięcie ręki, a ostatnimi czasy nałogowo pływam. Na szczęście na grach życie się nie kończy, choć bez nich byłoby może nie smutne, ale na pewno uboższe.

CormaC: Czytam, gram na gitarze, hałasuję z zespołem, nagrywam demówki nowych utworów, bawię się z dzieckiem, oglądam seriale, słucham (ale tak naprawdę słucham, nie poprostu „słyszę") muzyki. A potem się budzę. Jak mam szczęście, to przynajmniej względnie wyspany...

Allor: Czytam, dokształcam się i spędzam czas z rodziną, która nie tak dawno mi się powiększyła.

9kier: Czytam, tańczę i ćwiczę, oglądam seriale i horrory, larpuję na Witcher School, streamuję niekoniecznie gry, gotuję, gram w planszówki, piszę opowiadania, pakuję prezenty, a czasem nawet wychodzę z domu! Ale najbardziej kocham spać.

Krigore: ostatnio to raczej bez szału. Sklejam modele samolotów, czytam, rozpakowuję pudła po przeprowadzce, naklejam tapety i wkurzam sąsiadów wierceniem w ścianach. Wkrótce zamierzam się też zapoznać bliżej z bronią palną – pierwsze kroki za mną!

Papkin: Staram się trzymać z daleka od Krigora, gdy ten zapoznaje się z bronią palną, od Allora i Szokiego, gdy powiększają z żonami rodziny oraz od Ninho, gdy się topi (panicznie boję się art. 162. KK!).

spikain: Słucham. Ostatnio <zerka na Spotify> RXYZYXR, Sypuła, Pokahontaz. Lub oglądam. Ostatnio <zerka na Netfliksa> „Sick note", „Ballada o Busterze Scruggsie", „Daredevil". Choć przez ostatni miesiąc jednak głównie się przeprowadzałem i pracowałem (często naraz).

enki: Piszę książki... i knuję, jak by tu wrócić do grania.

Jaki gadżet związany z grami najmilej wspominasz (lub regularnie używasz)?

Smuggler: Mam do dzisiaj na biurku (w domu) podkładkę z CDA z hermafrodytycznym Shepardem 3D. Jako mousepad był do bani, ale to doskonała podstawka pod kawę/herbatę/colę, bo gruba (dobrze izoluje), nieprzemakalna, niezniszczalna i łatwa do umycia. Lubię też popatrzeć na pudełko po kolekcjonerce Wiedźmina 2 (to z rzeźbą głowy Geralta wyglądającą jak jakiś hologram).

Cursian: Mój zbiór jest dość marny, ale podoba mi się amulet z kolekcjonerki Wiedźmina 3.

spikain: W Tokio kupiłem sobie skórzaną teczuszkę z Dragon Questa XI, której namiętnie używam. Podobnie jak lampki z question blockiem z Mario. A lada chwila w nowym mieszkaniu przykręcimy sobie superowy otwieracz do butelek z Far Cry'a 5.

Mac Abra: Używam do dziś lunchboksa dołączonego do kolekcjonerki Fallouta 3. Wygląda obecnie, jakby faktycznie przetrwał apokalipsę...

Monk: Nie lubię kurzołapów, więc dziś stoi u mnie tylko samotna figurka czarno-białego Vault Boya. Plakaty, w tym mapy z Baldur's Gate'a i Icewind Dale'a, zerwałem ze ścian dawno temu, a od t-shirtów giereczkowych wolę te nabyte po koncertach. Za to regularnie miętoszę piankowego „gniotka" w kształcie logo Hearthstone'a – odstresowuje i poza grą.

Ninho: Muszę wymienić pada do PS4 z Pro Evolution Soccer 2018. Edycja biało-czerwona, wszak podówczas polska reprezentacja narodowa z pompą wchodziła na salony kopanej Konami. Używam do dzisiaj, choć grzybek jednej gałki analogowej zagubił mi się (takie dziwne, odczepiane były te grzybki) przy przeprowadzce.

CormaC: Zapalniczkę Zippo z motywem z Red Dead Redemption II i kolekcję figurek (Kratos, Geralt, Ezio i wiele innych), które dodają mi otuchy w pracy.

Szoki: Bezdyskusyjnie drewnianą skrzynkę z kolekcjonerki Heroes of Might and Magic V. Ładna i solidna, przez lata pełniła wiele różnych funkcji, by w końcu stać się stylowym pudełkiem na farbki modelarskie.

Siekiera: Kiedyś kolekcjonowałem t-shirty, których przez lata zebrało się tyle, że teraz mógłbym na bazarku stragan otworzyć. Żyłki do handlu nigdy nie miałem, więc pozostało je nosić. Przed śmiercią wszystkich pewnie „zetrzeć" nie zdołam, ale będę się starał.

Allor: Specjalną wersję mechanicznej klawiatury Razer BlackWidow z nadrukiem z Battlefielda 3. Z pomarańczowym podświetleniem i głośnymi mikroprzełącznikami. Używam od momentu premiery i nadal działa bez zarzutu.

9kier: Na początku napisałam „Absolutnie żaden. Nie trafiłam na nic, co zostałoby ze mną na dłużej, może dlatego, że niezależni twórcy często nie mają budżetu na takie szaleństwa, a jeśli już coś reklamować, to tylko to, co się naprawdę lubi", ale przecież zdarza mi się korzystać z pendrive'ów z logosami indyków! (Czy raczej zdarzało, zanim zaczęłam korzystać z Dropboksa). Na przykład z takiego fajowego zegarka kieszonkowego, który dostałam od ekipy Robot Gentleman.

Krigore: Mam słabość do drewnianych skrzynek z różnych kolekcjonerek. Dla każdej znajdę jakieś zastosowanie, żadnej jeszcze nie wyrzuciłem. Największy mój pendrive dostałem przy okazji zapowiedzi Dishonored 2 – używam go z przyjemnością cały czas. A z rzeczy totalnie odjechanych: radziecka flaga z kolekcjonerki gry 9 Kompania.

Papkin: Pisząc teksty o grach, regularnie korzystam ze Słownika PWN, w którym właśnie przeczytałem, że gadżety nie mogą pełnić funkcji użytkowej. Sugeruję sięgnąć po niego również kolegom i koleżance, dzięki czemu dowiedzą się, że mousepad, lunchbox, pad, skrzynia, t-shirt, klawiatura, zegarek i pendrive nie są w istocie „gadżetami".

spikain: Nie umiesz się bawić, Papkin. Może spraw sobie jakiś gadżet i się naucz?

THE SETTLERS HISTORY COLLECTION

- AUTORKA: 9KIER
- PC
- STRONA: 60

9kier: W końcu nadrobiłam zaległe odsłony Settlersów i mogę nazywać się prawdziwą weteranką serii. Siedmiopak śmiga na Windowsie 10, ale i tak zamiast wersji z Uplaya wolałabym wygrzebać swoje stare płyty (mimo że od lat nie mam napędu) i grać po polsku, w niskiej rozdzielczości, z jednym utworem w kółko w „dwójce". Siła sentymentu.

enki: Kto nie grał w pierwsze Settlersy, ten młody.

Smuggler: Oh, shut up... Tak, grałem, na Amidze 500. Ta animacja jadącego rycerza... Który to był rok? 1993?

Allor: Całą dyskietkę zajmowała – i była genialna! Gra zresztą też.

Ninho: No cześć, młody z bujną czupryną się melduje.

Szoki: Wracają wspomnienia z podstawówki...

9kier: Kto nie grał w pierwsze Settlersy, ten niekoniecznie młody, ale na pewno smutny.

KASZANKA ZONE: UNDERWORLD ASCENDANT

- AUTOR: PAPKIN
- PC
- STRONA: 85

Papkin: Z Ultimą Underworld ma wspólnego mniej więcej tyle, ile uczestniczki RuPaul's Drag Race mają wspólnego z kobietami. Z bardzo, bardzo daleka można je pomylić. Gdy jednak nastąpi zbliżenie, szybko okaże się, że jednak c***.

Smuggler: „To gra, w której da się zginąć, uderzając pięściami w elementy lokacji". Skisłem.

9kier: Kuuuu-ursk! Gdzie jesteś? Kici-kici.

spikain: Po przeczytaniu – drżę. Błagam, powiedzcie mi, że druga odnoga tego studia (pod przewodnictwem Warrena Spectora) nie gotuje teraz kolejnej kaszanki...

NINTENDO SWITCH

KIEDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

Nintendo

12 www.pegi.info

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

WSZYSCY OBECNI!

EDYCJA STANDARDOWA

7 GRUDNIA

EDYCJA LIMITOWANA

JUŻ DOSTĘPNY!

CONQUEST ENTERTAINMENT www.nintendo.pl

© 2018 Nintendo
Original Game: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc.
Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SHIGESATO ITOI / APE inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment / SEGA / CAPCOM CO., LTD. / BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / MONOLITHSOFT / CAPCOM U.S.A., INC. / SQUARE ENIX CO., LTD.

PEGI 18

PRODUCENT: AVALANCHE STUDIOS
CENA: 235 ZŁ (PC), 218 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10 64-BIT, INTEL CORE I5-2400 3,1 GHZ/AMD FX-6300 3,5 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 760/RADEON R9 270

SANDBOX • AKCJA • AMERYKA ŁACIŃSKA • LINKA Z HAKIEM

Buja w obłokach: **Krigore**

Tworząc kolejną część uznanego i długiego cyklu, twórcy stają przed dylematem: eksperymentować czy zaufać sprawdzonej formie? W przypadku Just Cause 4 zdecydowano się na to drugie. I świetnie się stało, bo najnowsza odsłona serii bawi tak samo dobrze jak poprzednie części.

JUST C

AUSE 4

To klasyka sandboksów: jest efektownie, kolorowo, gracz zaś w swych poczynaniach ma nawet więcej wolności niż narody wyzwolone przez Amerykanów. Ciągle jednak istnieje główny wątek przygody, który w nierozerwalny sposób przeplata się z atrakcjami otwartego świata. Dokładnie tak samo wygląda w ogólnym zarysie zabawa w Just Cause 4.

Za wolność naszą i waszą

Fabuła „czwórki" nie jest ani odkrywcza, ani zaskakująca. Główny bohater, Rico, tym razem ląduje w wyspiarskim państwie Solís (więcej o jego aspektach geograficznych w ramce). To trochę taka typowa południowoamerykańska dyktatura: mamy niewielki kraik, jednego parszywego typa na samej górze, całą gospodarkę podporządkowaną jego kaprysom i gdzieś tam dużo niżej obywateli – wkurzonych, biednych i czekających na iskrę, która roznieci pożar powszechnej rewolty.

Jak nietrudno się domyślić, iskrą tą jest znany fanom serii Rico, który wraz z całym bagażem rodzinno-emocjonalno-zawodowym pakuje się w środek Solís z misją. Ta ostatnia szybko przeradza się w krucjatę, która rozlewa się po kraju, wraz z postępami gry wyszarpując rządzącemu dyktatorowi Espinosie nie tylko władzę, ale i dostęp do wszystkich gałęzi przemysłu oraz... technologię kontrolowania pogody, na której łapy chce oczywiście położyć Agencja.

Jak mówiłem: **historia nie rzuca na kolana – trzeba jednak przyznać, że w swej prostocie jest przyjemna** i prowadzi do kilku spektakularnych scen i zadań. Konstrukcyjnie gra wygląda tak, że mamy główną linię questów, której zwieńczeniem teoretycznie jest upadek dyktatury. Bezpośrednio związane z tymi wydarzeniami są zadania w skali bardziej lokalnej. Prowadzą one do wyzwalania kolejnych regionów mapy, a bez tego można zapomnieć o ogólnych postępach w grze: po prostu nie popchniemy głównej fabuły bez wcześniejszego oczyszczenia terenu, na którym np. znajduje się placówka badawcza pracująca nad wyładowaniami elektrycznymi. To taka fabularna kaskada: żeby zrobić A, najpierw należy odbić B, a gdzieś w międzyczasie możemy jeszcze zająć się C i D – czyli aktywnościami kaskaderskimi czy szkoleniem milicji, co pozwoli np. udoskonalić sprzęt, ale dla głównej opowieści nie ma żadnego znaczenia. To przejrzysta konstrukcja, która szybko pozwala zorientować się w istotności poszczególnych celów i tego, co możemy robić.

// Powtarzalność niektórych misji to największa wada gry.

Partyzantka

Wszystkie wyżej wspomniane aktywności realizujemy na mapie Solís. Ten **gigantyczny wręcz obszar o powierzchni ponad 1000 km²** podzielono na kilkanaście sektorów. Zaczynamy od jednego z nich, po kolei wyzwalając sąsiadujące z nim „województwa" za pomocą oddziałów milicji. Są tu elementy planowania strategicznego: mamy ograniczone siły powstańcze, a starcia na granicach z kolejnymi kontrolowanymi przez rząd sektorami wiążą konkretną liczbę podległych nam oddziałów. Trzeba więc nadawać natarciu taki kierunek, by z jednej strony zajmować kluczowe dla postępów fragmenty wyspy,

Grafika jest przyjemna dla oka, a w niektórych ujęciach wręcz powalająca. Ma jednak i swoje słabsze strony.

Wbrew pozorom pojazdy – choć jest ich całe mnóstwo – są tu zbędne. Wszędzie można dotrzeć w wingsuicie i na spadochronie.

Hak z linką daje bardzo dużo możliwości kombinowania i sam w sobie jest świetną bronią.

a z drugiej – gromadzić kolejne oddziały i zabezpieczać technologie, które mogą nam się przydać.

Tak naprawdę każdy sektor Solís to jakaś infrastruktura przemysłowa. Wyzwalając ją, wzmacniamy nasze siły i dostajemy z przydziału zabawki wytwarzane przez fabryki na przejętym terenie. Możemy np. wyszarpać z dyktatorskich rąk producenta czołgów z przyległościami. Gdy tylko to zrobimy, dostaniemy możliwość wzywania wsparcia w postaci ciężkiego transportowca, który zrzuci we wskazane miejsce pojazd pancerny. To samo zresztą można zrobić ze śmigłowcem bojowym i całą masą innego sprzętu.

Z tymi misjami narodowo-wyzwoleńczymi wiąże się pewien istotny minus – wtórność. Twórcy opracowali sobie kilka schematów – to m.in. neutralizowanie na czas zaminowanych pojazdów, wysadzanie turbin, poszukiwanie i wyłączanie generatorów, infiltracje baz i wykradanie planów najnowszych militarnych zabawek. Czasem pojawia się w tym pewna wariantywność, regułą jednak jest, że musimy wypełnić jedno tego typu zadanie, by później móc wjechać na dany teren armią partyzantów. Szybko dostrzega się w tym schemat, a założenie gry – czyli odbijanie z rąk sługusów dyktatora infrastruktury militarno-technologicznej – sprawia, że tereny, na których toczymy boje, siłą rzeczy są do siebie podobne. To w Just Cause 4 boli najbardziej i moim zdaniem jest największą wadą gry. Na szczęście jednak **sandbox ten ma do zaoferowania znacznie więcej niż tylko zwykłe strzelanie** i w ogólnym rozrachunku tę wtórność można w prosty sposób zwalczyć... walką. I to na tysiąc sposobów.

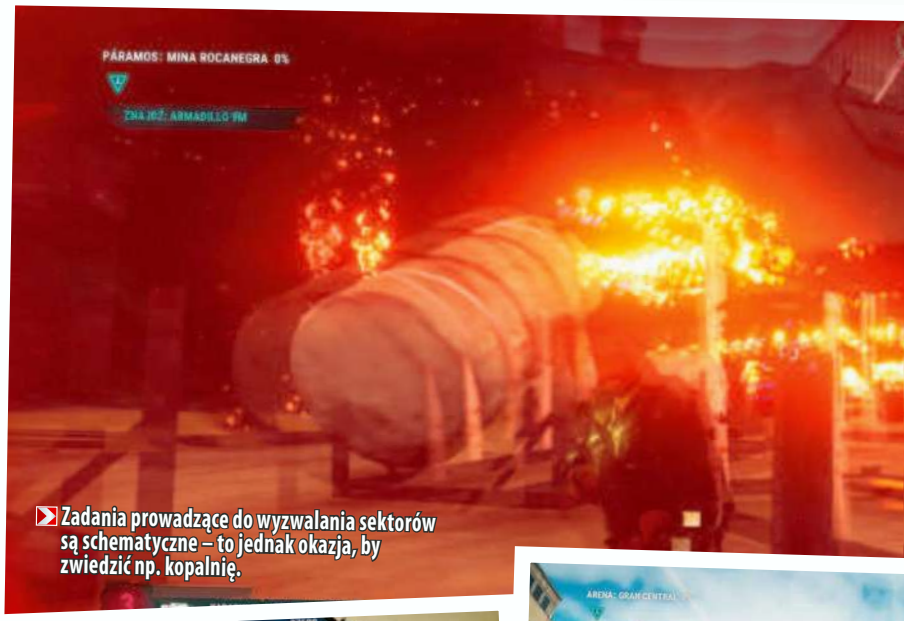
Arsenał wolności

O broni w Just Cause można się rozwodzić godzinami. Że mamy standardowe karabiny, strzelby i ciężkie uzbrojenie w postaci choćby taśmowych karabinów maszynowych. Że możemy strzelać z granatników, RPG czy miotaczy rakiet – podobnych do tego dzierżonego przez przyszłego gubernatora Kalifornii w filmie „Commando". Można też napisać o dwóch trybach prowadzenia ognia: standardowym i alternatywnym, który często zaskakuje – bo pozwala np. skryć się za zasłoną balistyczną i z tak zabezpieczonej pozycji strzelać, unikając tym samym odpowiedzi wroga. Błędem byłoby też nie wspomnieć o broni energetycznej. Tylko po co, skoro mamy też linkę z hakiem?

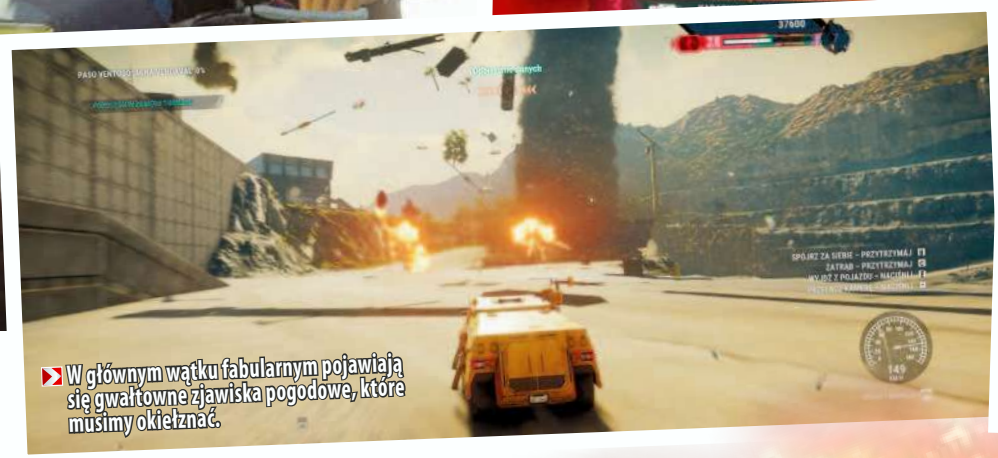
Ten charakterystyczny dla serii gadżet może w praktyce zastąpić każdą inną pukawkę w tej grze. A dodatkowo daje nam wyjątkowe możliwości, których trudno szukać w innych broniach. Początkowo to zwykła stalowa lina zakończona pazurem, która pozwala podciągać się w dowolnie wybranej płaszczyźnie. Z biegiem fabuły możemy jednak zamontować moduły usprawniające działanie tego ustrojstwa. W pełni rozwinięte urządzenie na lewym przedramieniu Rica potrafi zrobić parę fajnych rzeczy. Może spinać ze sobą dwa dowolne przedmioty i odczepiać je na żądanie – co pozwoliło mi np. ku uciesze reszty redakcji zbombardować przymocowaną wcześniej do samolotu lamą plażę nieopodal lotniska (przy kręceniu tej sceny nie ucierpiało żadne zwierzę). Wspomniane dwa przedmioty możemy również ze sobą łączyć, zwijając linę między punktami zaczepienia. To

KAPRYSY POGODY

Elementem rozpoznawczym gry jest zabawa pogodą. To właśnie ta technologia została opracowana przez naukowców podległych dyktatorowi Solís, jest to także jego karta przetargowa i oś fabuły gry. Dość powiedzieć, że podczas przechodzenia Just Cause 4 zobaczymy w akcji burze z piorunami, piaskowe kurzawy, a nawet wyjątkowo spektakularne tornado, które będziemy musieli odpowiednio pielęgnować, by... No dobra, bez spoilerów. Grunt, że wygląda to bardzo fajnie, zostało zrobione z rozmachem, a z efektów pogodowych możemy potem robić użytek we własnym zakresie.



Zadania prowadzące do wyzwalania sektorów są schematyczne – to jednak okazja, by zwiedzić np. kopalnię.



W głównym wątku fabularnym pojawiają się gwałtowne zjawiska pogodowe, które musimy okiełznać.

JUST CAUSE 4

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 8

AUDIO 7

- + bardzo przyjemna rozwałka!
- + olbrzymi i zróżnicowany teren do eksploracji
- + wielka swoboda w przemieszczaniu się i walce
- + linka z hakiem powinna wejść do panteonu uzbrojenia w grach
- + na ogół ładna...
- – ...ale nierówna grafika
- – powtarzalne misje prowadzące do wyzwalania kolejnych regionów
- – jak ktoś oczekiwał zmian, to nie zobaczy ich zbyt dużo
- – trochę niestabilna

wymarzony wręcz sposób, by ściągnąć z nieba atakujący nas śmigłowiec lub doprowadzić do zderzenia dwóch takowych. Nie ma nic prostszego: wystarczy odpowiednio przymocować dwie końcówki linki z hakiem i poczekać na efekt. Działa to świetnie również na istoty żywe, umożliwiając nam dekorowanie budynku zwisającymi z lin wrogimi żołnierzami.

Mamy też możliwość przymocowywania do wybranego przedmiotu napełniający się gazem balon, który – jeśli tylko ten wrogi żołn... obiekt, znaczy, jest odpowiednio lekki – sprawi, że taka para wyruszy na spotkanie niebiosom. Są w końcu i rakietki. A w zasadzie to bardziej malutkie silniczki odrzutowe, które można doczepiać tam, gdzie nie śniło się ani ich konstruktorom, ani rodzicom niektórych nieszczęśników. **Po co strzelać do wroga, skoro można go potraktować prywatnym napędem odrzutowym, a potem patrzeć, jak śmiesznie kręci bączki, odbijając się od ścian w ciasnym korytarzu?** Nic też nie stoi na przeszkodzie, by wyżej wspomniane efekty ze sobą łączyć.

Najlepsza zabawka Rica jest szalenie wręcz poręczna i konfigurowalna. Za pomocą niezbyt czytelnego na początku menu (interfejs w paru miejscach w grze jest niepotrzebnie moim zdaniem zamotany), możemy sobie skonfigurować w trzech wariantach, jak grappling będzie w istocie działał. Możliwości jest naprawdę sporo, bo oprócz dokładania bądź odejmowania efektów, możemy dodatkowo modyfikować siłę ich działania. Mało tego, za punkty szkolenia z milicji możemy sobie wykupić dodatkowe modyfikacje sprzętu, które sprawią na przykład, że hak będzie wedle naszego wyboru mniej lub bardziej podatny na zniszczenia, co dodatkowo niuansuje zabawę.

Ale to nie wszystko

A jeśli ktoś woli pojazdy, to cóż... ma tu pełny wachlarz możliwości. Rzecz jasna Just Cause 4 jest na bakier z licencjami na prawdziwe maszyny, **jeździmy, pływamy i latamy więc całą masą fikcyjnego wyposażenia wojskowego**. Nie zmienia to jednak faktu, że można się świetnie bawić, przejmując dowolny obsługiwany przez wroga pojazd (nawet śmigłowce – wystarczy za pomocą haka dostać się w okolice kabiny) lub po wyzwoleniu fabryki wezwać zrzut z kontenerem zawierającym interesującą nas zabawkę.

Patrząc na dostępne uzbrojenie i konstrukcję gry, nietrudno zauważyć, że Just Cause 4 znów daje nam **naprawdę wielkie pole do popisu, jeśli chodzi o walkę i przemieszczanie się. Uczucie to potęgują spadochron i wingsuit**. Przy ich użyciu byłem w stanie przemieszczać się szybciej niż z wykorzystaniem dowolnego pojazdu naziemnego. I to jak spektakularnie! Dla fanów to żadna nowość, ale warto zaznaczyć, że całą tę grę da się przejść – jeśli tylko nie narzuca tego misja – ani razu nie wsiadając do samolotu w celach transportowych. Tylko ty i nieboskłon. I ja tak robiłem: zlecałem zrzut z samolotu w punkcie położonym stosunkowo blisko celu kolejnej misji i na miejsce leciałem sobie na skrzydłach, spędzając w powietrzu nawet parę minut.

Na upartego możemy próbować przechodzić Just Cause 4 bez strzelania – linka z hakiem wystarczy aż nadto, by poradzić sobie z każdym. To wielka zaleta gry: JC4 jest świetnym sandboksem z wciąż niesamowitą technologią olbrzymiego otwartego świata – w ramach udostępnionych narzędzi i zależności wynikających z fizyki obiektów możemy tu walczyć i przemieszczać się w sposób, w jaki sobie tylko wymyślimy.

Otwarty świat ponownie prezentuje się świetnie. //

Wingsuit w połączeniu z hakiem pozwala bardzo długo utrzymywać się w powietrzu.

U dyktatora niezbyt stabilnie

Na ogólne pozytywne wrażenia z gry cieniem kładzie się trochę jej niestabilność. Nie było dnia, żeby JC4 spektakularnie nie wykrzaczył mi się, gwałtownie zamieniając widok skąpanego w promieniach zachodzącego słońca horyzontu na upaćkany ikonkami pulpit. Na usprawiedliwienie: grałem w wersję przedpremierową, możliwe więc, że u was będzie lepiej. O wiele cieplej wspominam grafikę – **momentami Just Cause 4 jest po prostu śliczny. Z drugiej strony – wygląd i animacje postaci, a szczególnie ich upadków po śmierci nie wyglądają dobrze.** Nie wszystkie miejsca też zrobione zostały z najwyższą pieczołowitością, nie na wszystko wystarczyło pieniędzy, nie każda misja jest unikatowa. Pomimo tego gra się jednak świetnie – fani serii Gothic powinni świetnie znać to uczucie.

Nie ma jednak co narzekać: Just Cause 4 znów jest rzetelnym i bardzo przyjemnym sandboksem, przy którym bawiłem się jak dziecko, przypinając na przykład do stóp atakujących mnie żołnierzy silniczki odrzutowe. Ogólna przyjemność z gry z nawiązką przykrywa jej dość oczywiste wady. Równocześnie jednak warto mieć świadomość tego, że nie jest to topowy tytuł. To po prostu dobrze zrobiona, emocjonująca gra w otwartym świecie. **|CDA|**

JAK WIELKA JEST MAPA W JUST CAUSE 4?

Trzy ostatnie odsłony serii oddały nam do dyspozycji światy porównywalnej wielkości – każda z map ma nieco ponad 1000 km². Jeśli wierzyć materiałom udostępnionym przez twórców i wyliczeniom fanów, mapa ostatniej odsłony gry ma 1024 km², świat Just Cause 3 oferował 1034 km², z kolei w „dwójce" rozbijaliśmy się na powierzchni 1080 km². Jak widać, różnice są minimalne. Just Cause 4 ma jednak nad poprzednikami tę przewagę, że tu ląd jest bardziej skupiony i wypełnia większą część mapy niż w przypadku poprzednich odsłon serii.

A jak wirtualne tereny z Just Cause 4 wypadają na tle naszego świata? Solis trafiłoby na 172. miejsce państw uszeregowanych według powierzchni – między Komory a Wyspy Św. Tomasza i Książęcą. Mniejsze od włości, które zwiedzamy w grze, są m.in. Singapur (716 km²), Andora (486 km²), Grenada (344 km²), Malta (316 km²) i Liechtenstein (160 km²).

JUŻ NA BLU-RAY™ I DVD!

©2018 MARVEL. www.marvel.com

Dostępne w sklepach: MediaMarkt

PARTNERZY MEDIALNI

Men's Health · Multikino · IGN · FILMWEB · WP

PEGI 18

PRODUCENT: BETHESDA GAME STUDIOS
CENA: 120 ZŁ (PC), 155 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 24 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC, XBO
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I5-6600K 3,5 GHZ/AMD RYZEN 3 1300X 3,5 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 780/RADEON R9 285

POSTAPO • ACTION RPG • MULTIPLAYER • SURVIVAL

Fallout 76

Chciałby, żeby ta wojna się zmieniła: **Krigore**

Najmłodsze dziecko Bethesdy od początku nie rokowało dobrze. Premiera zaś tylko potwierdziła fatalny stan techniczny produkcji. Przy okazji jednak jasne stało się co innego: pod całą tą warstwą niedoróbek dostaliśmy po prostu nijaką grę.

Już od pierwszych chwil nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że to nie jest pełnoprawny Fallout. Że ta ikonka z liczbą 76 wcale nie powinna trafić do launchera Bethesdy w formie samodzielnej, ale zostać ukryta gdzieś głębiej. W menu Fallouta 4 na przykład. Dla ludzi odpowiedzialnych za ten tytuł byłoby to o wiele lepsze wyjście. Wyszło jednak inaczej. I stał się armageddon.

Frankenstein w sieci

W teorii Fallout 76 jest nastawionym na akcję i eksplorację sieciowym rolplejem, który – korzystając z dorobku serii – umożliwia graczom wspólną włóczęgę po postnuklearnym pustkowiu. Mamy więc szansę zanurzyć się w świat Fallouta razem ze znajomymi, wypełniać zadania, walczyć ramię w ramię przeciw mutantom, ba – nawet toczyć boje z innymi graczami i zwyczajnie próbować przeżyć w tej niegościnnej krainie. Sporo tego. Tyle że tak naprawdę w żadnym z tych obszarów Fallout 76 nie okazuje się do końca dobry.

Początek jest dość klasyczny – wychodzimy ze schronu. Już pierwsze kroki zwiastują jednak, że coś jest nie tak. Oto bowiem nasz podziemny dom – w teorii przewidziany dla setek ludzi – stoi pusty. To niesamowicie dziwne uczucie. Przecież w końcu uruchamiamy i rolpleja, i grę sieciową – całość powinna więc tętnić życiem. Tu jest dokładnie odwrotnie. **Nie licząc robota w czapce, jesteśmy sami. I na dobrą sprawę tak już pozostanie.** Można oczywiście gdybać, że to celowy zabieg i twórcy pozostawili świat swojej gry pustym, bo chcieli tym samym stworzyć odpowiednio dużo przestrzeni na ekspresję dla samych graczy. To jednak błędne założenie: winien jest raczej pośpiech, w jakim Fallout 76 powstawał. **Nie ma tu ani klimatycznej narracji, ani podnoszącego się z nuklearnych gruzów świata**, który za naszą sprawą odzyskuje namiastki swego dawnego kształtu.

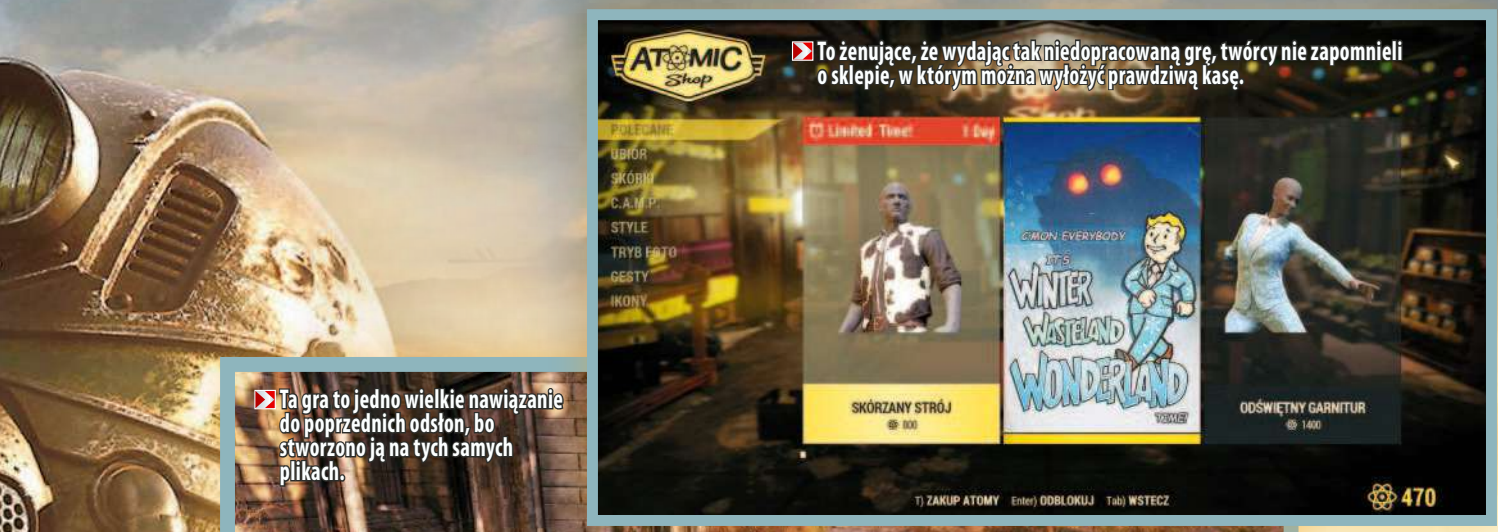
Ładnych już parę lat temu w kinach pojawił się film „Jestem legendą". Postać grana przez Willa Smitha żyła sobie przez sporą część seansu sama jak palec, starając się przetrwać w niesprzyjających okolicznościach świata dotkniętego przez zarazę. W grze Bethesdy epidemię zastąpił radioaktywny kataklizm, całokształt zabawy przypomina jednak nieco tamten film. Niezależnie od tego, czy biegamy w ślad za główną linią fabuły, czy raczej skręcamy z tej ścieżki, zanurzając się w którymś z pobocznych zadań, skutek będzie ten sam: zobaczymy **świat przeraźliwie wręcz smutny i po prostu pusty**.

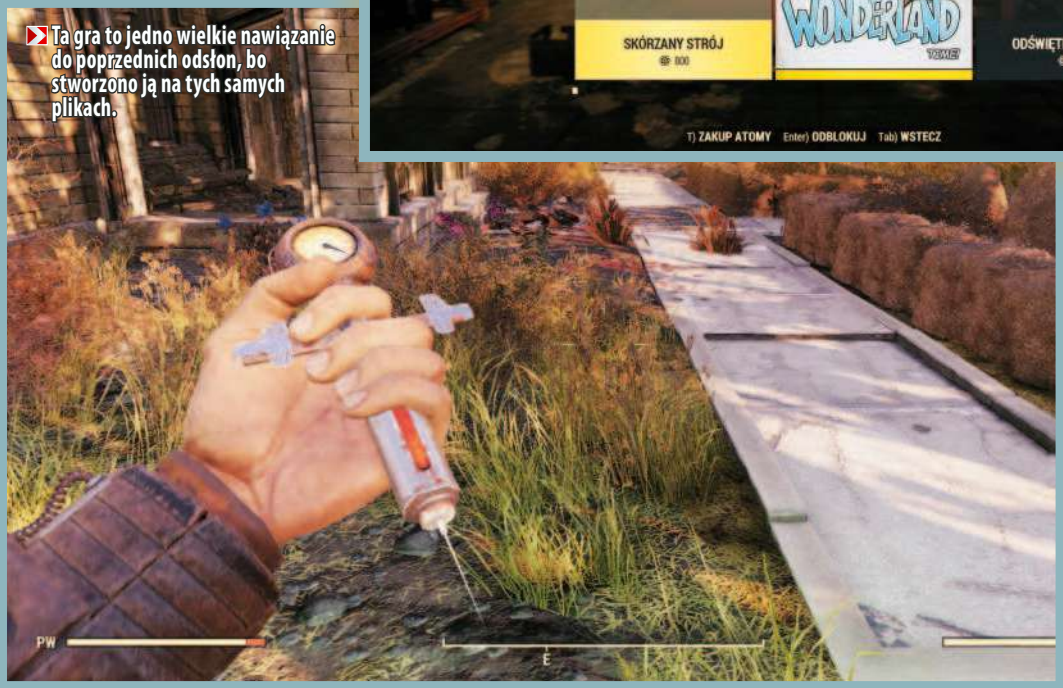
W pewnym momencie, słuchając kolejnej już taśmy lub audycji radiowej, która odesłała mnie w nowy rejon mapy, złapałem się na tym, że wcale nie mam ochoty tam iść. Bo po co? Znów przedrę się przez las, znów pogryzą mnie zmutowane wilki jakieś, znów dotrę do rozwalonej osady i znów zobaczę „zleceniodawcę" – czyli w najlepszym wypadku kolejne ususzone i leżące w zdemolowanym pomieszczeniu truchło. Na dłuższą metę to śmiertelny dla wczuwki pomysł, bo – mówiąc brutalnie – **historia w Falloucie 76 w gruncie rzeczy sprowadza się do ciągłego robienia dobrze trupom i robotom**. Trudno więc traktować ją na serio, nawet jak gdzieś tam na końcu tej mordęgi w konsekwencji sprawimy, że postnuklearny świat stanie się bezpieczniejszy. No bo powiedzcie sami: po co to wszystko, skoro i tak nikt nie żyje?

W postnuklearnej kupie

Wbrew oczekiwaniom twórców **postacie graczy, których spotkamy na naszej drodze, w żadnym razie nie niwelują uczucia pustki**. Podczas sieciowej włóczęgi natkniemy się na maksymalnie 23 innych mieszkańców schronu, z którego wyszliśmy. To zdecydowanie za mało, by zapełnić całe hektary mapy, na której toczy się zabawa. Bywało, że przez dwie godziny szybkiej, wieczornej sesji nie widziałem absolutnie nikogo, a o obecności innych świadczyły tylko jarzące się na żółto punkty w zupełnie innych rejonach mapy. Nie spodziewajcie się więc, że dołączając do gry, zobaczycie

Wpadka na tak wielu poziomach, że szkoda gadać.





tłumy, z którymi będziecie swobodnie handlować czy obserwować komunikaty na lokalnym chacie. To nie ta bajka. By wymienić się gratami, trzeba najpierw znaleźć chętnego, a z tego co zaobserwowałem, matchmaking raczej nie dobiera grających pod względem ich zbliżonego poziomu doświadczenia – na ogół więc na serwerze mamy i słabeuszy, i koksów, a dysproporcja w ich sprzęcie podważa sens jakiejkolwiek dilerki. A pogadać – pogadacie. Jednak tylko za pośrednictwem słuchawek i mikrofonu. Czatu tekstowego nie ma. Niby zestaw słuchawkowy powinien to zrównoważyć, ale tu z kolei nie mamy możliwości skonfigurowania push-to-talk...

Możemy też samodzielnie zmontować grupę znajomków lub dołączyć do istniejącej – co jest w tym wszystkim najlepszym wyjściem, bo wspólna zabawa pozwala zapomnieć o większości bolączek gry, a i granie przeciw mocniejszym przeciwnikom jest najszybszym sposobem na levelowanie. O wiele skuteczniejszym niż questy czy crafting – szczególnie gdy wcześniej wyposażymy się w powiązane z charyzmą karty perków, które dają boosta do XP (to, swoją drogą, duża zmiana w stosunku do falloutowej tradycji: w moim odczuciu pompowanie inteligencji daje w F76 o wiele mniej niż poprzednio).

Tyle że Bethesda nawet tu potrafiła utrudnić rzecz z pozoru prostą. **Treścią gry jest bowiem nie rolplejowanie, tylko strzelanie.** I co trzeba zrobić, żeby podczas wspólnej zabawy dostać punkty doświadczenia za pokonanie grupy wrogów? Tak, zgadliście – strzelać. A właściwie to wystrzelić i zranić każdego przeciwnika przed jego śmiercią. Jeśli tego nie zrobicie, to punktów XP za pominiętego wroga nie będzie – nawet pomimo tego, że przecież powaliła go grupa twoich ziomali. Na dłuższą metę to frustrujące, bo człowiek siłą rzeczy optymalizuje zabawę. Szybko więc pojawia się nawyk strzelania od lewa do prawa, tak by mieć pewność, że zraniliśmy wszystkich. W tej grze nie da się po prostu strzelać i dobrze się przy tym bawić.

Czaisz bazę?

Fundamentalną zmianą w stosunku do klasycznych odsłon Fallouta jest **możliwość rozstawiania mobilnej bazy**. Podobnie jak w Falloucie 4, również tu budowa własnego, prywatnego schronu w ogóle mnie nie wciągnęła – mimo że dostajemy naprawdę sporo możliwości, a twórcy ten aspekt gry odpowiednio rozwinęli. Po prostu podczas levelowania nie czułem potrzeby, bo **survivalowa warstwa gry – rozumiana tu konkretnie jako walka z głodem i innymi przeciwnościami losu – nie jest w Falloucie 76 żadnym wyzwaniem**. Trzeba naprawdę się postarać, by umrzeć od odwodnienia czy pasożytów w kiszkach. Wypada jednak docenić aspekty funkcjonalne naszego obozowiska, które zaczynają odgrywać szczególną rolę dopiero wraz z rozwojem postaci, gdy potrzeba nam coraz bardziej zaawansowanych materiałów i przedmiotów.

Obozowisko takie stawiamy na dowolnym, odpowiednio daleko oddalonym od innych zabudowań terenie (jeśli tylko jest równy, nie ma przeszkód, kamieni i gdy macie szczęście – bo bugi również i tu dają się we znaki) możemy sobie rozłożyć mobilną kwaterę. Mamy tam własną skrytkę, a także cały szereg konstrukcji przeznaczonych do mieszkania, obrony, majstrowania, przyrządzania pożywienia itd. To wbrew pozorom świetna i bardzo przydatna rzecz – Fallout 76 jest bowiem grą sieciową i żeby nie stracić zebranego lootu, trzeba go zanieść do punktu sprzedaży i spieniężyć, rozłożyć na części pierwsze lub zdeponować w całości – właśnie w owej skrytce. **Chomikowanie gratów na potem w ustronnym miejscu wzorem poprzednich odsłon gry nie działa** – każdorazowo logujemy się do losowo dobranego serwera (swoją drogą, kto to wymyślił?!), więc i świat gry w swych detalach po prostu się nie zapisuje. Nie ma rady – gratologię trzeba ogarniać na bieżąco, w czym obozowisko po prostu pomaga. Szkoda tylko, że »

Rozwój postaci jest całkiem przyjemny, szkoda jednak, że opiera się w pewnym stopniu na losowości i na razie nie można resetować rozdziału punktów cech.

szybko kończy nam się przestrzeń magazynowa – tym większa, że wprowadzone w międzyczasie przez Bethesdę stosunkowo niewielkie rozszerzenie magazynu zmieniło tyle co nic. Na szczęście jednak graty można na bieżąco przerabiać.

Crafting jest jednym z najlepszych aspektów Fallouta 76. Wszystkie niemal przedmioty, jakie znajdziemy po drodze, możemy rozkładać na części pierwsze, a potem, korzystając z tych materiałów i zdobytych po drodze planów, budować nowe elementy wyposażenia. To najbardziej namacalny sposób na zwiększenie potęgi naszego bohatera. Broń co prawda ma swoje ograniczenia zdefiniowane minimalnym poziomem użytkownika, ale w gruncie rzeczy to właśnie poprzez tworzenie i rozwijanie już posiadanego wyposażenia możemy najskuteczniej dopakować naszą postać. Im jednak wyższy poziom, tym więcej czasu i materiałów to kosztuje. Mimo wszystko trzeba przyznać, że i rozwój postaci jest przyjemny – choć obarczony pewną dozą losowości.

Namacalnym skutkiem każdego kolejnego poziomu doświadczenia jest punkt, który przydzielamy do jednej z siedmiu podstawowych cech. Podbijamy w ten sposób siłę, percepcję, wytrzymałość, charyzmę, inteligencję, zwinność i szczęście. Od tego, jak wysoki jest poziom danej cechy, zależy, ile i jakie karty perków możemy aktywować. To takie modyfikatory, które dobieramy sobie z posiadanej puli. Jak to z kartami bywa – dostajemy je losowo w boosterach. **To ciekawy system, ale też zależny od szczęścia**: jeśli nie będziemy go mieli, to pożądanej przez nas karty po prostu nie dostaniemy. Wówczas możemy zapomnieć np. o otwieraniu zamków czy hackowaniu starych komputerów. Plusem za to jest fakt, że obłożenie postaci tymi kartami możemy już wbrew wcześniejszym pomysłom Bethesdy dowolnie modyfikować – bardzo prosto jest więc dostosować się do nowych okoliczności. Oczywiście wszystko w ramach wcześniej przydzielonych punktów S.P.E.C.I.A.L., których na razie jednak ruszać nie możemy. Warto więc mądrze je rozdzielać.

O ile majstrowanie i rozwój postaci można uznać za mocniejsze strony gry, o tyle strzelanie jest już umiarkowanie przyjemne. Fallout 76 – wbrew temu, co chcieliby jego twórcy – sieciowym shooterem nie jest, co daje się odczuć w mechanice broni. W porównaniu do najpopularniejszych konkurentów spod znaku spluwy i celownika tu cały czas miałem poczucie, że zamiast dymiącej i responsywnej pukawicy, której działania trzeba się uczyć, trzymałem w dłoniach raczej rekwizyt stanowiący dodatek do statystyk. Strzela? Strzela – ale rewelacji nie ma co się spodziewać. To, jak i bardzo zachowawcze podeście do strzelanin między graczami, sprawia, że **w praktyce PvP w Fallout 76 nie istnieje**. Są za to błędy.

Tester nie płakał, bo nie testował

Chryste Panie, błędy! A imię ich legion! Zacznijmy od wydajności i stabilności. Ogółem Fallouta 76 ogrywałem na różnych kontach i dwóch platformach – XBO i pececie. W obydwu przypadkach działał... umiarkowanie. By nie być gołosłownym: grając na komputerze, korzystałem z trzech zupełnie różnych konfiguracji sprzętowych, w tym zestawu marzenia z najnowszym Core i7 i kartą graficzną RTX 2080 Ti. I niespodzianka: bywało, że Fallout 76 chrupał. Grałem w rozdzielczości 4K – ale to nie powinien być problem, zważywszy na to, że np. Battlefield V na takim samym zestawie nawet się nie zająknie. A Fallout? Cóż, jęczy – i to w dość specyficzny sposób. Podczas niektórych walk lub szybkiego przemieszczania się po mapie animacja zwalniała w charakterystyczny sposób. Nie było czegoś takiego jak gwałtowny spadek liczby klatek animacji – całość wyglądała raczej, jakby ktoś zdjął nogę z gazu i komputer zaczynał się dławić. Dało się grać, ale jednocześnie czuć było, że coś jest nie tak.

Bywa, że Fallout 76 po zminimalizowaniu nie odzyskuje sprawności. Kiedy indziej odzyskuje – ale rozdzielczość zmniejsza się do jakiegoś żenująco niskiego poziomu i jedynym ratunkiem jest wyjście do pulpitu i ponownie uruchomienie tytułu. Przymusowym restartem w moim przypadku kończyło się każdorazowe zostawienie komputera na dłużej. Stan uśpienia, w który pecet przechodził, powodował wywalenie się gry – niekiedy wymagające nawet twardego resetu całego zestawu. Bywało też, że gra po prostu zamierała i trzeba było odwoływać się do trzech pecetowych króli (znaczy: Ctrl + Alt + Del).

Swoją drogą, **do ponownego uruchamiania Fallouta 76 powinniście się przyzwyczaić – jest to remedium na sporą liczbę trapiących grę bugów** i innych niedociągnięć. Ja w ten sposób leczyłem się choć-

Słaba koncepcja, nijaki klimat, kiepskie wykonanie.

by z wyjątkowo żenującego i notorycznie mnie prześladującego błędu, który uniemożliwiał mi rozkładanie wyposażenia obozu. Kolejne wybierane elementy wyświetlały mi się jakiś metr nad ziemią i nijak nie mogłem ich obniżyć do poziomu gruntu. Pomagał reset. Czasami. O dziwo, na innym zestawie komputerowym tego problemu już nie miałem. Magia.

O wiele większym problemem są **zabugowane questy**. Twórcy widać czerpią garściami ze Skyrima i cudownie wręcz utkanych zadań w tamtej grze: te same poronione błędy w konstrukcji questów przenieśli

FALLOUT 76

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 7

- + włóczenie się po tej radioaktywnej pustyni dalej bywa fajne
- + crafting jest przyjemny
- + dobre towarzystwo jest najlepszą bolączką na wady tej gry
- + rozwój postaci – od biedy jest w porządku...
- ...ale nie da się ukryć, że rozwijamy się trochę losowo
- tony błędów i niedociągnięć
- wiele elementów jest po prostu niepotrzebnych
- ani to dobry rolplej, ani survival, ani shooter
- przerażliwie smutna pustka świata gry
- przestarzała technologia Bethesdy
- nieintuicyjny interfejs

bowiem do Fallouta 76. Zadanie polegające na prostym bieganiu od holotaśmy do holotaśmy robiłem przez ponad godzinę – bo miałem to nieszczęście, że czwartą ze wspomnianych taśm podniosłem przypadkowo jako pierwszą. Gra nijak nie chciała mi tego zaliczyć, odsłuchiwanie nagrania nic nie dawało – nawet pomimo faktu, że znacznik zadania świecił się przy niej od samego początku. Sytuację uratowało dopiero dołączenie do innego serwera i znalezienie dokładnie takiej samej, drugiej taśmy. Dopiero wówczas skrypt zaskoczył – musiałem przejść się ponownie w miejsce, w którym wcześniej byłem, i kliknąć w komputer, w który wcześniej klikałem.

To typowa dla Fallouta 76 katorga: śledzisz kolejne wpisy w podręcznym komputerze, czasem nawet bez ich czytania, bo przecież wtórne to wszystko jak cholera, i biegasz jak ten wiejski głupek na posyłki, od punktu do punktu. Oczywiście jeśli tylko wiesz dokąd – bo znikające znaczniki questów też się trafiają. To tylko niewielka część technicznych wtop. Nie przypominam sobie gorszej pod tym względem gry w tym roku. W poprzednich latach zresztą też. Tym razem Bethesda naprawdę się postarała.

Wstydu oszczędź!

Jak na dłoni widać też, że całość jest prostu stara. **Creation Engine, który powstał jeszcze w 2011 roku, nie jest już czymś, z czego można być dumnym.** Boli, że znów nie ma obsługi ekranów ultrapanoramicznych, których istnienie uważam za największą przewagę pecetów nad konsolami. Już od pierwszych chwil wydaje się też, że pomiędzy wydaniem „czwórki" a „siedemdziesiątki szóstki" czas stał w miejscu. Pod względem grafiki to ta sama, brzydkawa, poskładana z identycznych prefabrykatów gra. Człowiek uruchamia nowy niby tytuł, teoretycznie z najwyższej półki – i ma wrażenie, że dostał to samo co kiedyś. I nie zmieniają tego nawet fajnie wyglądający, fikuśnie niekiedy przystrojeni gracze, którzy pojawiają się w okolicy.

Największym jednak przekleństwem tej gry jest fakt, że twórcy zabrali się do jej tworzenia od złej strony. Zamiast najpierw zaprojektować sieciowe ramy i dopiero potem wypełnić je treścią odpowiadającą za charakterystyczny sznyt współczesnych odsłon Fallouta **wzięli swego przestarzałego już rolpleja i zaczęli go uzupełniać o moduły typowe dla gry sieciowej. To się nie mogło udać**.

Wrzucenie do starego wora nowych pomysłów sprawiło, że gra wygląda jak zlepek rozwiązań osobno może i atrakcyjnych, razem jednak wyglądających bardziej jak prototyp niż samodzielny, gotowy do wydania tytuł. W praktyce Fallout 76 ma naprawdę mało mocnych stron, a to, co przejawia potencjał, jest niedokończone lub nieprzemyślane. Mam wrażenie, że łatwiej już byłoby wypełnić ten pusty świat sztucznym życiem i stworzyć typowego erpega dla samotniaków, niż silić się na wprowadzanie funkcji sieciowych i liczyć na to, że jakimś cudem ciężar utrzymania klimatu wezmą na siebie gracze. Ale cuda się (czasem) zdarzają i być może kolejne setki gigabajtów patchy przyniosą poprawę. Przykład No Man's Sky pokazuje, że czasem spartoloną robotę można wyszlifować. **|CDA|**

Okiem Allora

OCENA **5**

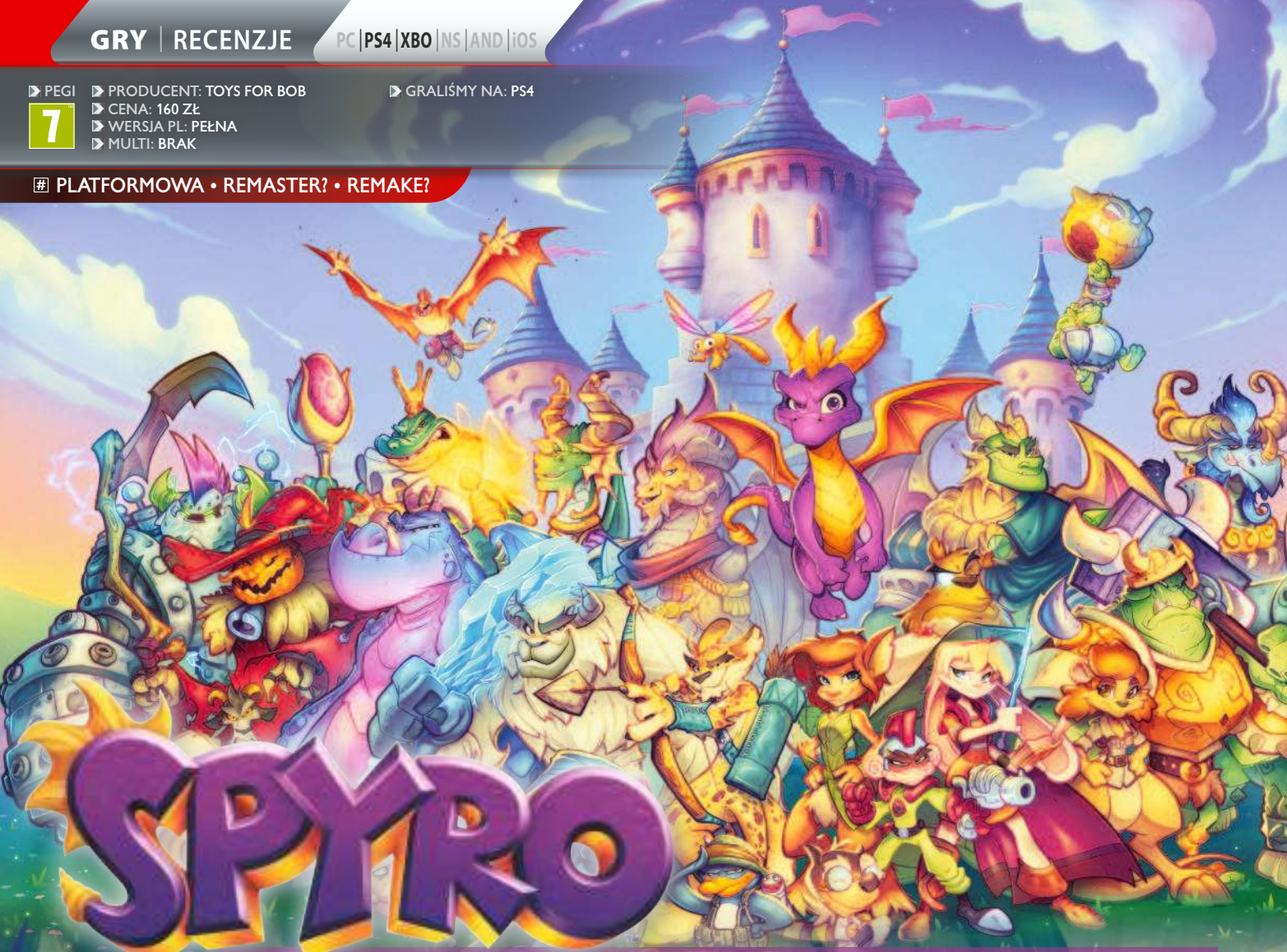
Byłem jednym ze szczęśliwców, którzy jako pierwsi zobaczyli Fallouta 76 w akcji. I żeby wszystko było jasne – faktycznie się wtedy za szczęśliwca uważałem. Czar prysł wraz z premierą wersji B.E.T.A. Co się stało? Wcześniej grałem w czteroosobowej drużynie prowadzonej przez człowieka z Bethesdy. To standard podczas tego typu prezentacji – fakt, że postąpili tak również goście od Fallouta, nie wydawał mi się niczym dziwnym. W ten sposób – nie ma teraz znaczenia, czy niechcący, czy z pełną premedytacją – zamaskowano jednak największe wady gry, czyli brak enpeców i wszechobecną pustkę. Zwiedzanie Wirginii Zachodniej w grupie fanów, z chatem głosowym i przewodnikiem było naprawdę fajnym doznaniem! Problem w tym, że ma się nijak do sposobu, w jaki faktycznie gra się w Fallouta 76. Sam się zresztą o tym aż nadto dobitnie przekonałem. A choć i tak miałem szczęście, bo generalnie wersja pecetowa działała u mnie niemal bezbłędnie, to nie jest to Fallout, na jakiego czekałem.

PEGI 7

PRODUCENT: TOYS FOR BOB
CENA: 160 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4

PLATFORMOWA • REMASTER? • REMAKE?



REIGNITED TRILOGY

Aż się palił: **Papkin**

Początkowo ocena miała być o dwa oczka niższa.

Reignited Trilogy może i – zresztą zgodnie z podtytułem – roznieca na nowo zainteresowanie 20-letnim Spyro, ale jednocześnie nie gasi licznych pożarów, które w platformerze AD 2018 nie miałyby prawa wybuchnąć. W dodatku stanowi dowód, że przedstawiciele tego akurat gatunku nie starzeją się jak miód czy wino, ale raczej jak serek wiejski położony na parapecie w lipcowe popołudnie. Tempo jest nie tak dynamiczne, jak powinno, kaskada wyzwań – nie tak porywista, a zawartość – nie tak bogata.

Trzonowiec czasu

Zacznijmy od braku precyzji sterowania, która – w wypadku platformera – stanowi błąd kardynalny. 25 godzin, które spędziłem na powtórce klasycznej trylogii, unieprzyjemniał głównie fakt, że tytułowy smok jest sterowny niczym gimnazjalistka na esctasy. Nijak. Wcisnąwszy na padzie inicjujący szarżę kwadrat, musimy się pogodzić z symbolicznym wpływem na wydarzenia i na to, że obrany kurs niekoniecznie musi poskutkować dotarciem do celu. Jeszcze gorsze są etapy latane, w których – każdorazowo – trzeba ręcznie odwracać w opcjach oś Y. Nasi bracia Anglosasi określiliby manewrowanie Spyro terminem „clumsy" i nie byłoby to nadużycie.

Pierwszą z części ząb czasu nadgryzł najmocniej. Konstrukcja dwóch kolejnych jest nieco bardziej złożona, bo wątek główny obudowano minigrami... tyle że nie każda z nich jest udana. Mocno zestarzało się choćby szusowanie po lodowisku w Ripto's Rage. Rozchodzi się o odległości zawodników od krążka – raz Spyro, choć powinien, nie łapie go w zęby, raz bramkarz, choć nie powinien, odbija. Etap na kolejce górskiej, sztandarowy dla współczesnych przedstawicieli gatunku, jest toporny. Kule armatnie, którymi możemy strzelać, nie niszczą większości przeszkód na trasie, a do manewrowania na torze trzeba nie gracza, a sztukmistrza. Developerzy z Toys for Bob włożyli wiele wysiłku w zrekonstruowanie dawnych ścieżek i stworzenie od podstaw etapów stanowiących – de facto – kalki dawnych lokacji... wolałbym jednak, by nie zatrzymywali się w pół kroku, ale – jak Insomniac Games w przypadku Ratcheta i Clanka – przygotowali gruntowny rimejk, dokleili zawartość i wycięli gameplayowe archaizmy. Słowem: zaoferowali nam gry tak dobre, jak pamiętamy, a nie takie, jakimi faktycznie były. Doceniam natomiast dodanie minimapy.

Łapaj złodzieja!

Powiedzmy też wprost, że wydawane rok po roku sequele Spyro the Dragon nawet dziś, gdy słowo „kontynuacja" wcale nie waży dużo, zasłużyły na miano co najwyżej rozszerzeń. Sympatyczny smoczek boryka się w nich bowiem z analogicznymi wyzwaniami. Zarówno w Cliff Town z „jedynki", jak i w Shady Oasis z „dwójki" oraz w Crystal Oasis z „trójki" mamy do czynienia z tą samą sztuczką, którą – na dokładkę – uskutecznia ta sama, ciut inaczej ucharakteryzowana postać. Konkretniej: pan złodziej, który zawsze biegnie (po fantazyjnie skonstruowanych trasach) w dokładnie odwrotną stronę niż protagonista.

Mimo większych, bardziej pionowych poziomów, w dużej mierze następczynie Spyro the Dragon stanowią reskiny, z tymi samymi efektami dźwiękowymi czy ani-

Gdy Spyro był na trawie, zrobiło się ciekawie.

Wzleciał ten nasz nieciota, gdy coś tam sobie zmotał.

A kiedy wylądował – rozbolała go głowa.

macjami ataków. Przeszczepiono nawet żarty, że tylko wspomnę nazywanie geparda Huntera „kicią", co wywołuje u obiektu kpiny zniesmaczenie. Kolejne odsłony można by wręcz ze sobą pomylić, gdyby nie fakt, że w pierwszej rolę Tej Takiej Głównej Znajdźki sprawują smoki, w drugiej talizmany, a w trzeciej jaja. Powtarzalność potęgowana jest przez ustawiczną demencję Spyro, który co część uczy się nowych zdolności tylko po to, by wraz z kolejną o nich zapomnieć.

Powrócisz tu

W tym miejscu brawa należą się grafikom, którzy sprawili, że odświeżona trylogia wygląda jak grywalny film Pixara. Nazwijmy to wprost: to, co zrobili w temacie animacji czy mimiki, to popis. Nawet, gdy odłożymy pada, Spyro liże się po łapach, a przeciwnicy wykonują swoje cudaczne tańce – podpalony drzewiec sfajcza się i znika w zdziwieniu, z kolei jaskiniowiec łapie się za pośladki i biegnie w kółeczko. Winszuję, bo sztuką jest sprawić, by ta sama kobieta (albo model postaci) wyglądała w nowej sukience jak inna osoba.

Jest tu jednak wiele elementów, które nie pozwalają zapomnieć o dwudziestoletnim rodowodzie sagi. Choćby starcia z bossami – niezłe, ale nie da się ukryć, że w ciągu tych dwóch dekad wiele razy umykaliśmy przed dokładnie tymi atakami obszarowymi i uskakiwaliśmy od dokładnie takich szarż. Rozliczne wewnątrzgrowe waluty nie służą pozyskiwaniu kosmetycznych dodatków, które przerobiłyby Spyro na chińskiego smoka lub krakowski smog, ale odblokowywaniu postępów (choć i tak należy docenić, że ich gromadzenie nie jest sztuką dla sztuki – na ciebie patrzę, Super Lucky's Tale!).

Twist

Już miałem kończyć tekst nieimponującą „szóstką", gdy zdałem sobie sprawę z prozaicznej kwestii. Nie jestem już odbiorcą Spyro. Tak pretensjonalna łajza, jeżdżąca Pendolino, czytająca Hegle i sącząca z „Naje Fraje" orzechowe latte, nie jest bowiem w stanie docenić absolutnie unikalnej cechy smoczej trylogii.

Błędem jest patrzenie na Spyro uzbrojonym okiem – na platformowego nestora należy spojrzeć oczyma dziecka. Ujrzymy wówczas bardzo mądrą szkołę designu. Nawet jeśli łamigłówka środowiskowa okaże się trudna, to jakaś żabka czy inna myszka – gdy grzecznie ją o to poprosić – zaraz wyłoży nam, co należy zrobić. W dodatku choć sam główny wątek jest prościutki, wokół czają się opcjonalne poboczne questy. Jeżeli nie możesz ich jeszcze wykonać, to zaraz hipopotamica w swetrze i fezie życzliwie wytłumaczy, iż „Sir, jeszcze nie ma pan kwalifikacji". Odziana w listek sarenka dyskretnie podpowie zaś, w jaki sposób pokonać bossa, ba – nawet gdy już nauczymy się, w jaki sposób gromić przeciwnika X, zaraz i tak pojawi się cudacznie ubrany smok-nauczyciel, który tę naszą wiedzę usystematyzuje.

Zrehabilitujmy również wspomnianych bossów, którzy – choć starcia z nimi nie są wielopiętrowymi, błyszczącymi kreatywnością wyzwaniami – spełniają swoje role modelowo. Weźmy Gulpa z Ripto's Rage. Ów strzela w nas pociskami, których da się uniknąć, co i rusz zmieniając kierunek biegu, oraz stara się przygnieść cielskiem, od czego da się uciec wyłącznie czekając na to, aż wzbije się w powietrze, i odpatatajając, gdy zawiśnie nad Spyro. Z biegiem czasu nie zyskuje kolejnych sztuczek, ale i tak stanowi wyzwanie wymagające zręczności i pomyślunku. Zaprawdę, mądre to i sprawiedliwe.

Bardzo mądra szkoła designu nijak się nie zestarzała.

Płonące pośladki

Mimo swojej archaiczności – albo może właśnie dzięki niej – odświeżona trylogia Spyro uświadomiła mi, jak trwały jest kościec platformerów. Wątek fabularny, konstrukcja (łatwy wątek główny + trudne opcjonalne wyzwania), level design, ataki bossów czy wszechobecność pstrokatych znajdziek, to po dziś sól gatunku, czego dowodem wręcz bliźniacza konstrukcja Lego <tutaj wpisz markę>. Spyro unaocznia, że o ile przepisy na strategię, grę action-adventure, przygodówkę czy strzelankę bardzo się przez dwie dekady zmieniły, tak recepta na platformówkę w wielu względach się nie zestarzała.

|CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 8

+ znakomite modele i animacja
+ trylogia zapewnia dobre 25 godzin zabawy
+ mądra konstrukcja, masa opcjonalnych wyzwań
+ doskonała dla dzieci

− „dwójka" i „trójka" to w dużej mierze reskiny
− dziś od platformerów oczekuje się więcej

PEGI 16

- PRODUCENT: IO INTERACTIVE
- CENA: 125 ZŁ (PC), 200 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: CO-OP NA 4 OSOBY

- GRALIŚMY NA: PC
- PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I5-2500K 3,3 GHZ /AMD PHENOM II X4 940 3 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON HD 7870

SKRADANKA • ZABÓJCA • SANDBOX • MYŚLENIE

HITMAN™ 2

Wtapiał się: **Allor**

Monety. Brzęczące, choć bezużyteczne jako środek płatniczy. Świeża ryba. No, prawie świeża. Śrubokręt. Metalowy, z plastikową rączką, płaski. Struna. Kevlarowa, z uchwytami na końcach. Kaczuszka do kąpieli. Gumowa, żółta, z detonatorem radiowym. Tłumik. Z dokręconym pistoletem. I najważniejsze: mózg. Twój mózg.

To już druga w tym roku premiera dużej gry z płatnym zabójcą w roli głównej. Równie dobrze mogłaby jednak być jedyna – tak bardzo ten tytuł różni się od (świetnego!) Assassin's Creed Odyssey. I nie chodzi jedynie o inne czasy. Oczywiście fakt, że Agent 47 działa w naszej rzeczywistości, ma wpływ na rozgrywkę. W starożytnej Grecji nie było przecież ani kamer, ani detonowanych zdalnie ładunków wybuchowych. Ważniejszy jest jednak fakt, że Kassandra posiada nadludzką wręcz siłę i zręczność, niestraszne jej ani pionowe ściany, ani skoki z kilkunastu metrów, do tego potrafi latać, a wrogów nie tyle eliminuje, co eksterminuje – stadami.

Zabójca w garniturze

Piszę o tym dlatego, że Agent 47 to zupełne przeciwieństwo Kassandry, podobnie jak Hitman – Assassin's Creeda. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to brak ogromnego świata, po którym można by się swobodnie poruszać. Zamiast tego wybieramy misję, oglądamy wprowadzenie, dobieramy ekwipunek, poziom trudności (jeden z trzech, standardowo ustawiony jest średni, stanowiący kompromis między realizmem a przystępnością) i ruszamy do akcji. Czyli za pierwszym razem wysiadamy z łodzi motorowej w pobliżu nadmorskiej willi. Opuszczonej, za to z kilkoma kamerami, które trzeba zniszczyć. Jeśli po tym wpadłeś na pomysł, by wskoczyć na taras na piętrze (ja wpadłem, dla Kassandry to przecież standard), to... nie tędy droga. Zapomnij też o zbiciu szyb. I wysadzeniu drzwi. Nie bez powodu standardowym ubiorem Agenta 47, prezentowanym na wszystkich możliwych materiałach reklamowych, jest garnitur! Rozwiązania czysto siłowe po prostu nie są w jego stylu. A do środka willi da się bez większego problemu dostać w sposób, który nie pozostawi śladów.

Ziarnko do ziarnka

To jednak nie koniec. Po zabraniu dokumentów przychodzi bowiem pora na popisowy numer Agenta 47, czyli eliminację. Odejść z tego świata muszą dwie osoby, które w międzyczasie przyjadą na miejsce. Z masą ochroniarzy. Oczywiście masz tłumik z dokręconym do niego pistoletem, więc teoretycznie da się główne zadanie ukończyć w kilkanaście sekund. A potem rozwalić ochronę, zostawiając za sobą morze krwi.

Nie o to jednak w Hitmanie chodzi. A żebyś nie miał wątpliwości: wszystko, co robisz, jest oceniane. Punkty dodatnie dostajesz np. za schowanie ciała czy znalezienie nowego przebrania, za zabicie osoby postronnej otrzymasz natomiast ujemne. A do kategorii „osoba postronna" należą wszyscy poza głównymi celami. Czy można na to nie zwracać uwagi? Można. Tyle że się nie opłaca. Bo **im więcej punktów zdobędziesz, tym więcej dodatkowych opcji odblokujesz na danej mapie**. W tym nowe, niedostępne wcześniej miejsca startowe (w których wylądujesz oczywiście ubrany odpowiednio do sytuacji) czy też skrytki, w których ukryte zo-

Przejmowanie tożsamości innych osób (a przynajmniej ich ubioru) to podstawa.

Żółta łódź podwodna tuż przed ostatecznymi testami. Z łysym inżynierem w roli testującego...

Bezpieczne, spokojne przedmieścia? To tylko pozory – zwłaszcza gdy krety tępi się sposobem z YouTube'a.

staną przed rozpoczęciem misji wybrane przez ciebie przedmioty. Zwiększy się również twój ogólny poziom doświadczenia, od którego z kolei zależą dostępne gadżety. I ponownie – czy można na to nie zwracać uwagi? Można. Wszystkie pięć misji składających się na fabułę singla da się przejść, mając do dyspozycji jedynie podstawowy sprzęt. Tylko po co?

Dyskretna finezja

W tej grze najważniejsza jest bowiem finezja. I „nieszczęśliwe" zbiegi okoliczności. Zamiast zabić cel strzałem w głowę, lepiej sprawić, że dopadnie go elektryzująca (bardzo dosłownie) wiadomość podczas kąpieli. Albo że wpadnie mu do głowy źle przymocowany żyrandol. Spali się ze wstydu za zajęcie dopiero drugiego miejsca na podium. Utopi ze smutkami w basenie. Wypadki zdarzają się przecież każdemu! I wszędzie: podczas wyścigów, testów bojowych androidów, robienia przymiarek krawieckich, romantycznego obiadu we dwoje czy uruchamiania maszyny do produkcji narkotyków.

Wypadki zdarzają się każdemu. A że śmiertelne? Tym lepiej!

Twoim zadaniem jest więc przede wszystkim tak pokierować innymi, by do tych nieszczęśliwych wypadków doszło. Dla weteranów to nie pierwszyzna – początkujący mogą natomiast skorzystać z pomocy, w każdym razie o ile nie skoczą od razu na głęboką wodę i nie wybiorą najwyższego poziomu trudności.

Na średnim już na wstępie ma się bowiem do wyboru aż sześć „opowieści" – ukończenie dowolnych dwóch, czasami trzech pozwoli wypełnić zadanie. Warto z tego skorzystać, podobnie jak z instynktu, dzięki któremu bez problemu zlokalizuje się cele, nawet jeśli są za ścianą. Lub kilkoma. Że to nieuczciwe i będzie zbyt łatwo? Bez obaw, nie będzie. Nadal to do ciebie należy np. unikanie ochrony, dostanie się na teren zastrzeżony czy też zdobycie przebrania. Właśnie – przebrania.

Różowy flaming

Tych jest teoretycznie całe mnóstwo. I są w zasadzie niezbędne, by ukończyć zadania. Nie ma szansy, by nikt nie zwrócił uwagi na łysego w garniturze, który grzebie przy łodzi podwodnej w kryjówce szefa jednej z najpotężniejszych grup mafijnych. Ale na mechanika? Przecież od tego jest. Jeśli tylko nie zbliżysz się zanadto do kogoś, kto zna pierwotnego właściciela danego ubioru (lub w ogóle wszystkich zna), będziesz miał pełną swobodę. Dlatego też **zmiana tożsamości to w Hitmanie podstawa**, otwiera bowiem nie tylko nowe drzwi, ale także możliwości. Bo postacie są w tej grze gadatliwe. I jeśli tylko nadstawisz uszu, do bazowych sześciu opowieści dołączą kolejne. Ba, czasami okaże się wręcz, że nie jesteśmy jedynymi, którzy chcą kogoś wyeliminować. I zamiast samemu brudzić sobie ręce, wystarczy tylko dyskretnie pomóc i... obserwować.

Możliwości jest zresztą tyle, że nie sposób je wszystkie wykorzystać za pierwszym razem. Dlatego nie powinno dziwić, że **twórcy zachęcają do wielokrotnego przechodzenia każdej z map**. I to nie tylko w ramach głównej kampanii, ale także misji dodatkowych, dostępnych dla każdego, kto gra online (ważne: offline też da się singla ukończyć, ale postępy nie liczą się do kariery sieciowej). To przede wszystkim „nieuchwytny cel": dowiadujemy się, kogo i na jakiej mapie trzeba wyeliminować, ale mamy na to tylko kilka dni i jedno podejście. Pierwszemu celowi głosu użyczył Sean Bean, którego wyeliminowanie zajęło najlepszym 47 sekund, choć aż jednej trzeciej próbujących sztuka ta nie udała się wcale. Prócz tego, żeby nikt się nie nudził, są jeszcze wyzwania. I to zarówno związane ze sposobem eliminacji celów, jak i eksploracją mapy czy wykorzystaniem znajdujących się na niej rekwizytów. Innymi słowy: choć map jest tylko pięć, będziesz miał co robić, jeśli tylko lubisz główkować.

Gratulacje, 47

Jeśli nudzi cię eksploracja, nie masz cierpliwości, by kogoś śledzić, a do tego najlepiej czujesz się z karabinem w ręku – odpuść sobie. Jeśli jednak jesteś wytrwały, lubisz odkrywać sekrety i kochasz pozostawać niezauważonym, podążając własnymi ścieżkami – cóż, **ostatnia odsłona przygód Agenta 47 jest bez dwóch zdań także najlepszą**. A że mogłaby być dłuższa, mieć lepsze przerywniki czy fabułę, a także bardziej rozbudowane multi (jest co-op w pojedynczej misji ze snajperką oraz wyścig z duchem)? To i tak tylko dodatki do dania głównego, a to na szczęście smakuje doskonale. I nie ma w nim trutki na szczury. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 9

AUDIO 9

- + pięć dużych map dających masę możliwości
- + po sześć dostępnych na początku scenariuszy
- + cykliczne eventy
- + multi (co-op oraz wyścigi z duchami)
- + niemal zawsze pozostaje rozwiązanie siłowe
- + generalnie trzeba myśleć
- − nie dla fanów Rambo
- − tylko pięć nowych map

PEGI ?

PRODUCENT: JUJUBEE S.A.
CENA: 100 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), PROCESOR DWURDZENIOWY 3,2 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 670/RADEON R9 380

PRZYGODOWA • OKRĘT PODWODNY • INSPIROWANA FAKTAMI

KURSK

Szaro, ale i tak ciekawiej niż na samym okręcie.

Ślimaczy się przez śluzy: 9kier

Gdyby nie tytuł nawiązujący do rzeczywistego okrętu podwodnego, który faktycznie zatonął w 2000 roku, nikt by Kurska nie zauważył. I naprawdę niczego byśmy nie stracili.

OCENA
3+

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 6
AUDIO 5

+ muzyka w porcie
+ szybko ma się ją z głowy
+ przepis na pischingera

– koszmarna fabuła
– koszmarnie nudna rozgrywka
– koszmarna optymalizacja
– kiepskie animacje
– bug zepsuł mi sejwa

KURSK

Mimo pierwszoosobowej perspektywy tytuł szybko okazuje się **przygodówką naprawdę starej daty** – taką, jakiej nie powstydziliby się twórcy point'n'clicków sprzed 20 lat. Zamiast obiecanych emocjonujących sekwencji szpiegowskich (wcielasz się w fikcyjnego agenta kontrwywiadu) i spodziewanej walki o życie dostałam grę, w której **przez 4-5 godzin biegałam z jednej części okrętu podwodnego na drugą, wykonując żałosne łańcuszki zadań** i od czasu do czasu pstrykając fotkę, oraz czekałam, aż gra naprawdę się zacznie.

Hej, znowu zmyło coś...

Chcesz skorzystać z komputera, przebiegły szpiegu? Człowiek, który go pilnuje, pozwoli ci na to, jeśli załatwisz dla jego kolegi piersiówkę z wygrawerowanym wierszem, a żeby to wszystko zdobyć, musisz pobić rekord kucharza w grze na automacie, przeszukać kajuty w poszukiwaniu artysty, znaleźć gdzieś gwoździe, przejrzeć regał z poezją... Po godzinie czy dwóch wyłączyłam mózg, próbując nie myśleć o tym, jak bardzo **jestem rozczarowana i znudzona**. Gdzie ta dojrzała historia? Ważne relacje i decyzje?

Nudna rozgrywka przetykana jest od czasu do czasu minigierkami.

Gdzie wreszcie innowacyjna rozgrywka? Toż to – poza paroma krótkimi i niewartymi wzmianki wyjątkami – nieustanna bieganina z jednej strony łodzi na drugą, która szybko staje się powtarzalna i uciążliwa. Mijanie w kółko tych samych stojących jak kołek enpeców, wypowiadających te same kwestie. Krążenie między drabinami, schodami i, co najgorsze, śluzami powodującymi nader częste doczytywanie. Ciągle spoglądałam na zegarek. Wciąż miałam nadzieję, że wkrótce ta faza gry się skończy i zaraz zacznie się prawdziwa zabawa. Czułam się trochę jak na strasznym kacu. Jak w koszmarze, z którego nie da się wybudzić. Jak więzień, który wykonuje polecenia bez myślenia. Wskaźnik sugerujący kierunek odwalał za mnie całą robotę, dzięki czemu nie musiałam się zastanawiać nad tym, dokąd idę.

...zniknął w morzu jakiś gość

Najsmutniejsze jest to, że w Kursku podobały mi się jedynie port, szara, ale ładnie udźwiękowiona lokacja, którą odwiedzasz na chwilę przed wejściem na okręt, oraz znaleziony w kuchni przepis na pischingera. Cała reszta – biedne animacje, kartonowi enpece, nudna rozgrywka, pozbawiony napięcia, zwrotów akcji i dobrze zrealizowanych wątków osobistych scenariusz czy optymalizacja graficzna, która kuleje poza pierwszą miejscówką – woła o pomstę do nieba. Nie wiem, jak gra prezentowała się, zanim przesunięto premierę, ale **żeby ten polski tytuł miał szansę wywołać jakiekolwiek emocje, trzeba by go było stworzyć w zasadzie od zera** – a jestem przekonana, że w najbliższym czasie nikt się na to nie porwie. Jakby tego było mało, 20 minut przed końcem rozgrywki, kiedy wreszcie zaczęło się dziać coś więcej, Kursk nieodwracalnie zepsuł mi sejwa, przez co jeszcze bardziej obniżyłam ocenę – z 4 na 3+. |CDA|

PEGI 12

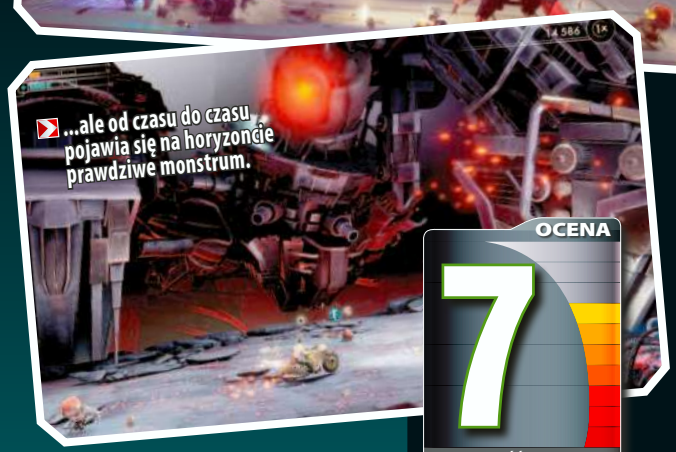
PRODUCENT: TATE MULTIMEDIA
CENA: 72 ZŁ (PC), 84 ZŁ (PS4), BRAK (XBO)
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE 2 DUO E8400/AMD PHENOM II X4 940, 4 GB RAM, GEFORCE GT 630/RADEON HD 7570

ZRĘCZNOŚCIÓWKA • MOTORY I PIŁY • 2,5D

Walczył ze sterowaniem, ale świetnie się bawił: **Eugeniusz Siekiera**

W życiu każdego developera nadchodzi taki moment, kiedy trzeba zamknąć za sobą pewien etap i pożegnać się z milusimi bohaterami.



Dlatego Epic Games odesłało na wcześniejszą emeryturę Jazza Jackrabbita, by wprowadzić na salony Marcusa Feniksa, Insomniac Games wygoniło na bezpłatny urlop smoczka Spyro, robiąc miejsce dla chwatów z Resistance, a Tate Multimedia zakopało w ogródku Kangurka Kao, by po dłuższej nieobecności powrócić i wrzucić nas na siodło stalowej, cuchnącej smarem bestii. I to jest faktycznie dobra zmiana!

Mogłoby się wydawać, że developerzy z Warszawy szykują coś na wzór Urban Trial Freestyle, swej poprzedniej produkcji, cakiem udanej odpowiedzi na serię Trials. Szkopuł w tym, że zarówno UTS, jak i dzieła RedLynx to gry jednej sztuczki, w których sercem zabawy jest odpowiednie balansowanie ciałem i pokonywanie coraz bardziej zakręconych ścieżek zdrowia.

Pomieszanie z poplątaniem

W Steel Rats też poruszamy się w prawo na jednośladach, a w określonych sytuacjach bez zachowania równowagi wywiniemy orła. Tam jednak, gdzie Trials kończył pulę atrakcji, Steel Rats dopiero rozgrzewa silnik. Przede wszystkim nie jest to typowe 2D, bo poruszamy się również w głąb ekranu, by uciec przed przeszkodą bądź najechać na kładkę. Po drugie, choć gra liczy czas, szalone tempo i jazda bez trzymanki nie są tu najważniejsze. Mamy szybkie nawroty, z których często musimy korzystać, bo trasa przejazdu wije się we wszystkich kierunkach i często musimy cofnąć się o kilka ekranów.

Do tego dochodzi **piła tarczowa zainstalowana w przednim kole, dzięki której możemy w określonych miejscach „wdrapywać się" na ściany**. Ba, niestraszne są nam nawet sufity, a przez większość terenowych przeszkód, jak rury grubości dorodnych pniaków czy wraki samochodów, przebijamy się jak przez masło. Jest to nie tylko bajer wizualny, ale i wymierna korzyść – im solidniejsza demolka, tym obfitszy strumień złomu popłynie na konto. Ten z kolei możemy pompować w rozwój umiejętności bądź fikuśne skórki dla naszych herosów i ich stalowych rumaków. (**Ekonomia jest niestety kiepsko zbalansowana** – szybko nie mamy co zrobić z kasą).

Sporo grzybów w barszczu

No właśnie, herosów. Bohaterów jest czworo, przełączamy się między nimi w locie i ma to przełożenie na rozgrywkę, bo każdy ma odrębną pulę talentów. Na drodze spotykamy szereg przeciwników (roboty – od małych, kręcących się pod kołami upierdliwców, po monstrualnych bossów), których można potraktować ostrzem piły, ale w przypadku twardszych zawodników efektywniejsze mogą okazać się dodatkowe umiejętności. Posiadający smykałkę do mechaniki Toshi dysponuje latającym dronem, który na zawołanie razi niemilców wiązką energii, z kolei preferujący siłowe rozwiązania James grzmoci przednim kołem niczym taranem, wywołując falę uderzeniową. Do tego dochodzi turbo pomagające omijać większe rozpadliny, szarża i związane z nią umiejętności bonusowe, energożerne ataki mistrzowskie, a nawet strzelanie z broni palnej. Sporo jak na banalną zręcznościówkę.

Z tą mnogością opcji wiąże się chyba **największa zmora – sterowanie**. Opanowanie go łatwe nie było, bo przez długi czas walczyły we mnie przyzwyczajenia z innych gier – zarówno chodzonych platformerów, jak i ścigałek pokroju Trials. Tymczasem tu mamy wypadkową obydwu z szeregiem rozmaitych biegłości, z których każda prędzej czy później się przyda. Dlatego też **bez zalecanego kontrolera nawet nie podchodźcie**, mówię całkiem serio. Jeśli lubicie swoje palce albo nie chcecie rozwalić klawiatury na pobliskiej ścianie w napadzie niekontrolowanego szału, grajcie tylko na padzie. I nie mówcie później, że nie ostrzegałem. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 6
AUDIO 6

+ ma na siebie pomysł
+ niby niepozorna, a z rozbudowanymi bebechami
+ nie ma miejsca na nudę, ciągle dochodzi coś nowego
+ zróżnicowane i dobrze zaprojektowane etapy

– przeciętna oprawa i taki sobie dźwięk
– lubi chrupnąć, gdy gnamy na złamanie karku
– przeciwnicy zaprojektowani bez krzty wyobraźni
– na klawiaturze właściwie niegrywalna

PEGI 18

PRODUCENT: OVERKILL
OPŁATY: JEDNORAZOWA 215 ZŁ (PC)
WERSJA PL: BRAK
GRALIŚMY NA: PC (WERSJE PS4 I XBO W LUTYM 2019)

PC: WIN 10, INTEL CORE I5-4460, 6 GB RAM, GEFORCE GTX 750 TI 2 GB

SIECIOWA • PAYDAY 2 • GRIND HOUSE • ZOMBIE

Są tu chęci, jest zalążek czegoś dobrego... i nic więcej.

OVERKILL'S THE WALKING DEAD

Szukał dramy: **Ninho**

Świetnie zarysowane postacie. Antagoniści, obok których nie sposób przejść obojętnie. Dbałość o najdrobniejsze szczegóły scenografii i trzymające w napięciu sceny akcji. Z tego wszystkiego znane jest The Walking Dead(*). Tyle tylko, że nie w wydaniu studia Overkill.

Twórcy Paydaya 2 (który to tytuł wspominam nieprzypadkowo) zrobili dosłownie wszystko na opak. **O tym, że dostaniemy toporną rozgrywkę, wiadomo było od pierwszych gameplayów** zaprezentowanych podczas ubiegłorocznego E3. Na przedpotopową oprawę również każdy się przygotował. Do samej premiery mogliśmy jednak liczyć na to, że przynajmniej fabularnie, że może wciągającym rozwojem postaci, że przyjemnością ze szlachtowania zombie... nie, po trzykroć nie. Overkill's The Walking Dead jest jak ostatnie sezony telewizyjnej adaptacji komiksu – równie dobrze mogłoby nie powstać. I prawdopodobnie tak byłoby lepiej dla wszystkich.

Kto? Co? Jak? Ale...

W temacie fabuły niestety mamy do czynienia ze sztampą. Może gdyby gra powstała 10 lat temu, to byłoby to coś świeżego. Dzisiaj wszyscy jesteśmy przesyceni wieloma tomami komiksu, milionem sezonów „The Walking Dead" i jego spin-offem, że już o grach Telltale nie wspomnę. Stąd też **kolejna historia małej społeczności ciemiężonej przez większą grupę, która zamiast uczciwie pracować terroryzuje innych**, wywołuje zniechęcenie już na starcie. Koniec końców opowieść można by jednak uznać za przyczynek do całkiem niezłej zabawy. Tyle że nie w tym przypadku. The Walking Dead w wykonaniu Overkilla ma budowę identyczną do innej gry studia – Paydaya 2. Oznacza to zamkniętą strukturę misji i możliwość powtarzania każdej po wielokroć. Tylko po to, by wygrindować więcej sprzętu i odblokować nowe miejsca – czyli nowe misje i nowy grind.

I gdyby przynajmniej gameplay był przyjemny... W grze, w której nacisk jest położony na walkę wręcz, eksterminowanie zombie w ten sposób nie zdaje egzaminu. Brakuje jakiegokolwiek balansu, **nie sposób wyczuć odległości, przy której zombie nas chwyci, a ataki są toporne i niesatysfakcjonujące**. W dodatku jeśli już umarlak nas dorwie, to możemy albo spróbować go zadźgać (ale wówczas inne stwory dołączają do kolegi i nas zjadają), albo też od siebie odrzucić. Tyle tylko, że z jakiegoś powodu odepchnięcie zabiera nam połowę punktów życia. Nie wytrzymałości, co byłoby sensowne, tylko życia. Broń palna, jeśli już z niej korzystamy (hałas przyciąga zombie), działa tak sobie – hitboksy są problematyczne i całość nie sprawia przyjemności.

Zombie są paskudne z natury. OTWD dodaje do tego okropną grafikę.

Gdzie tu sens?

To jest zresztą podstawowy problem OTWD – nie daje frajdy. Niby całość się jakoś klei i nawet nie rozłazi w szwach, ale nie ma tu niczego, co dawałoby radość. Gra potrafi popsuć nawet misje skradankowe, które mimo prymitywności są nawet w porządku do czasu, kiedy nasza postać zaczyna krzyczeć „I'm reloading!", na co pobliskie zombie nie zwracają uwagi. Albo kiedy dobrze zaplanowaną akcję popsuje fakt, iż gra dokooptowała nam w połowie misji innego gracza (maksymalnie może być czterech), który nic nie robi sobie z koniecznością zachowania ciszy i wali do wrogów z shotguna. Fatalnie rozwiązano także system respawnów – często trzeba czekać nawet trzy minuty, czyli online'ową wieczność.

Głupot jest więcej, a jakby tego było mało, **gra jest brzydka, ma mało zawartości i wcale nie dziwi mnie, że Starbreeze zdążyło ją już przecenić o połowę**. Obecne rozpaczliwe obniżki zmieniają jednak naprawdę niewiele – bo to wciąż bardzo, bardzo zła gra, która oferuje mniej niż stareńki Left 4 Dead 2. |CDA|

Z grą jest jak z ostatnimi sezonami TWD – nie powinna powstać.

OCENA

4

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 5
AUDIO 4

- rozbudowywanie i zarządzanie bazą
- grając ze znajomymi, można się pobawić
- licencja The Walking Dead...

- ...która wykorzystana jest do opowiedzenia miałkiej historii
- nielogiczności fabularno-gameplayowe
- grind
- słaba graficznie i nijaka dźwiękowo
- drewniana rozgrywka
- AI przeciwników i hitboksy
- bugi i glitche
- skopany system respawnów
- nuda i mało zawartości
- nieprzystępna i nieprzejrzysta

OVERKILL'S THE WALKING DEAD

NINTENDO SWITCH

Nintendo

USIĄDŹ WYGODNIE I...

NINTENDO LABO™

Toy-Con 03 VEHICLE KIT

...prowadź samochod!

...steruj samolotem!

...odkrywaj morskie głębiny!

Tylko na Nintendo Switch

(sprzedawane oddzielnie)

NOWOŚĆ

Dostępne także

Dowiedz się więcej na www.nintendo.pl/nintendo-labo

Wymagana konsola Nintendo Switch (sprzedawana oddzielnie). Zabawki zbudowane zostały z jednego zestawu Toy-Con Variety Kit.
Nintendo Labo and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo. © 2018 Nintendo.

CONQUEST entertainment

7

www.pegi.info

PEGI ?

PRODUCENT: VALVE
OPŁATY: 76 ZŁ, MIKROTRANSAKCJE
WERSJA PL: BRAK

GRALIŚMY NA: PC (WERSJE MOBILNE W 2019)
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5 2,4 GHZ, 4 GB RAM, INTEL HD 520

SIECIOWA • KARCIANKA • DOTA 2 • ZDZIERSTWO

ARTIFACT

Troił się: **Monk**

Szkoda, że Artifact jest tak udaną grą. Gdyby Valve nie było pewne swego, być może przed premierą zadbałoby o rankingi i model biznesowy, dzięki którym wreszcie mielibyśmy karciany e-sport z prawdziwego zdarzenia.

Nie kot

Za zaprojektowanie mechaniki gry w dużej mierze odpowiada Richard Garfield. To właśnie temu niepozornemu doktorowi matematyki zawdzięczamy najsłynniejszą kolekcjonerską grę karcianą, powstałe ponad 25 lat temu i do dziś prężnie rozwijane Magic: The Gathering. Garfield maczał też palce w SolForge, ufundowanej na Kickstarterze cyfrowej karciance wydanej w 2016 roku, której oficjalne serwery zostały zamknięte po niecałym roku. Ciekawe, czyim śladem pójdzie Artifact.

Nie twierdzę, że należało wybrać free-to-play. Overwatch i PUBG ściągają na serwery miliony miłośników rywalizacji, choć na dzień dobry wymagają opłat. Z Artifactem sprawy mają się jednak gorzej. **Jeśli po zakupie gry nie zechcemy wpompować w konto dodatkowych środków, w praktyce jedynymi naszymi nagrodami za zwycięstwa będą duma i spełnienie.**

Trzy wieże

Na szczęście satysfakcji z wygranej nie brakuje. Mecze są tu bardzo wyrównane za sprawą istnej gatunkowej rewolucji, czyli **wzorowanego na Docie 2 pola gry, które zostało podzielone na aż trzy aleje** z ustawionymi naprzeciwko wieżami. Choć cały czas operujemy na tej samej talii i dobieramy do jednej ręki, karty zagrywa się na każdej części planszy osobno, wieże mają też niezależne pule many. Niczym w Gwincie wymaga to planowania na kilka ruchów do przodu i decydowania o tym, kiedy warto odpuścić – bo zazwyczaj wygrywa ten, kto pierwszy zburzy dwie wieże. Zwyciężyć można też dzięki upartym atakom i zniszczeniu ancienta, czyli wytrzymalszej stanicy wyrastającej na gruzach mniejszej poprzedniczki, ale w moich meczach się to nie zdarzało.

Cały czas kalkulujemy więc, jak najlepiej podzielić nasze zasoby między trzy fronty. Najtrudniejsze dylematy dotyczą optymalnego rozlokowania piątki bohaterów, zresztą również zrekrutowanych z gry MOBA studia Valve. Każdy z nich otrzymał przydział do jednego z czterech kolorów – i to od tożsamości śmiałków obecnych w alei zależy, które karty z ręki można zagrać. Trójkę pierwszych herosów gra rozstawia losowo, ale obszar lądowania następnych dwóch oraz tych, którzy zginą i odczekają karną kolejkę, wybieramy sami. Niekiedy przypadek i tak pokrzyżuje nam plany, bo już wpływ na pozycję delikwenta w alei jest ograniczony, do tego wieże w różnym tempie wypluwają z siebie sojusznicze stworki. Poza tym gra czasem zmieni kierunek uderzenia w fazie ataku, podczas której jednostki biją się ze sobą lub, niezablokowane, uszkadzają budowle. Nie jest to jednak coś, co do reszty odbiera nam kontrolę nad działaniem własnej talii. Pozdro, Hearthstone!

By wygrywać boostery, trzeba grać turnieje z wpisowym.

Co to jest spalony?

Obawiałem się, że „trójpolowy" Artifact będzie odstraszał skomplikowaniem. Tymczasem dzięki samouczkowi, wskazówkom i projektowi interfejsu **wystarczą minuty, by pojąć reguły zabawy**(*). Potem pozostaje zrozumieć zasady działania kart. Stada leśnych sojuszników u „zielonych", czerwoni bohaterowie znani z zawyżonych statystyk, czarna magia śmierci, wredne niebieskie sztuczki w rodzaju zamrażania kart w ręce przeciwnika – tu miłośnik każdego stylu gry znajdzie coś dla siebie. Warto też dodać, że choć jednostki zachowują postać ładnie ilustrowanych kart, animacje zaklęć i pary niesfornych stworków, które „obsługują" planszę, naprawdę cieszą oko.

Chylę też czoła za spójność opisów kart i to, jak logicznie rozpatrywane są triggery, czyli efekty aktywujące się np. w określonych fazach tury. Podoba mi się też waga mądrego oddawania priorytetu. Gracze wykonują akcje na przemian i ten, który pierwszy przestanie odpowiadać na działania oponenta, zacznie na kolejnej alei. Pozwoli to mu np. uciszyć wrażych bohaterów Porywem Wiatru i uniemożliwić wykorzystanie ich do rzucenia zaklęć.

Za przejrzystość rozgrywki należą się brawa.

Trzy kopie powyższego czaru trafiają do naszej talii z automatu, gdy w naszej drużynie znajdzie się Drow Ranger. Do piętnastki kart uwarunkowanych wyborem bohaterów dokładamy jeszcze minimum 25 innych zaklęć i jednostek, a także przynajmniej dziewięć przedmiotów, które będą pojawiały się w sklepie. Jak przystało na grę czerpiącą z Doty 2, zabijanie czempionów i creepów jest bowiem nagradzane złotem, które na koniec rundy można wymienić na ekwipunek. Gadżety nie tylko poprawiają siłę ataku czy wzmacniają pancerz – taki Blink Dagger to jeden ze sposobów na przemieszczenie postaci pomiędzy alejami bez czekania na zgon. Poza tym na właściwości herosów nanoszone są zaklęciami permanentne modyfikacje, wielu ma też zdolność specjalną, np. Phantom Assassin zadaje więcej obrażeń, kiedy w fazie ataku tryka się z innym bohaterem.

Limity przyjęć

Karty z premierowego zestawu mają raczej proste działanie. Najdrastyczniej przebieg starcia zmieniają efekty takie jak „zabij wszystkie stwory", a zaklęcia używane pomiędzy alejami generują głównie proste triggery, np. „zadaj jednostkom punkt obrażeń przed fazą akcji". Sam montujemy, wybierając po dwie karty z prezentowanych nam paczek. Jest jeszcze ciekawiej, a na dodatek szanse w następujących potem grach są bardziej wyrównane. Ba, wskutek podjętej tuż przed premierą decyzji Artifact stał się ewenementem na skalę światową – w casualowym wariancie, w którym nie zatrzymujemy kart i nie ma nagród, draft nic nie kosztuje. Dla miłośnika formatów limited to cudowna nowina – zwykle nie ma co marzyć o trenowaniu bez wpisowego.

Podwójne ale

No właśnie, wpisowe. Valve nie tylko zaprosiło do stworzenia gry ojca Magic: The Gathering (patrz: ramka), ale i zadbało o „papierową" możliwość handlowania kartami. Kiedy po rozpruciu dziesięciu boosterów otrzymanych z grą uznamy, że do sensownego decku wciąż brakuje

Valve może zmarnować szansę na prawdziwy karciany e-sport.

upodobałem sobie prymitywną zielono-czerwoną konstrukcję, która mnoży stwory i hurtem je wzmacnia, ale Artifact wciąż jest na wczesnym etapie krystalizowania się najlepszych spisów. **Szkoda tylko, że brak możliwości wymiany kiepskiej ręki startowej utrudnia zbyt odważne eksperymenty.**

Deckbuilderzy mogą za to wyżyć się podczas draftów. W tym trybie rozgrywki deck dwudziestu kart, **nie musimy kupować nowych paczek i liczyć na więcej szczęścia. Wystarczy nabyć wybrane kartoniki wystawione w Steam Markecie** – lwia część kosztuje maksymalnie kilkadziesiąt groszy za sztukę. Cena powyżej dziesięciu złotych to już rzadkość, a osiem dych za obowiązkowego w czerwonych taliach Axe'a to odosobniony, medialny przypadek. Od lat gram turniejowo w MTG i pomysł nie jest dla mnie niczym nowym, ale w przypadku tytułu czysto cyfrowego mam z nim pewien zgryz.

Pal licho scenariusz, w którym gra upada, a mi zostaje kolekcja bez wartości. Razi mnie raczej to, że wolny od regionalnych różnic w cenach Market oraz boostery (w cenie 7,49 zł) stanowią jedyne źródła nowych kart. Naturalnie paczki można też wygrywać, ale wszelkie nagrody zostały zarezerwowane dla uczestników miniturniejów z płatnymi biletami wstępu (18,95 zł za komplet pięciu sztuk, jeden zestaw mamy gratis). Finisz z przewagą wygranych oznacza zwykle zwrot wejściówki, a lepszy wynik – boostery. Do wyjścia na zero potrzeba więc ponadprzeciętnych rezultatów, a w przypadku nie-draftów przydałoby się też zainwestowanie w talię kilkudziesięciu złotych. To niby niedużo, ale puchnące od haseł typu „pay-to-play" dyskusje pokazują, jak gracze się na to zapatrują.

Co gorsza, nie ma poziomów doświadczenia, lig czy jawnego rankingu, które pozwoliłyby ocenić, jak plasujemy się na tle reszty świata, i zachęcałyby do walki o prestiżową ramkę awatara. Ba, o ile nie gramy w towarzyskim turnieju z zaproszeniami, nie da się też zagadać do rywala ani nawet zaatakować go emotkami – a przecież e-sport niczego nie potrzebuje tak, jak żyjącej społeczności. Obiecany przez Gabe'a Newella turniej z milionem dolarów dla zwycięzcy może pomóc, ale byłoby kiepsko, gdyby po finałach uczestnicy ogłosili, że robią sobie przerwę, bo nikt ich nie ogląda. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 8

+ nowatorska, udana mechanika
+ czytelny interfejs i jasne zasady
+ bezpłatne casualowe drafty

− nagrody tylko dla płacących (lub superzdolnych)
− brak systemu progresji i rankingów
− utrudniona komunikacja z obcymi nam graczami

(*) Są i wyjątki – gra nie wyjaśnia na przykład, jak dobiera tor ataku niezablokowanych jednostek. Na dodatek strzałki pokazujące ten kierunek obok chwilowo pustych pól znikają z początkiem rundy.

PEGI 3

PRODUCENT: BLUE BYTE
CENA: 160 ZŁ (MOŻNA TEŻ KUPIĆ POSZCZEGÓLNE CZĘŚCI OSOBNO)
WERSJA PL: BRAK (1-5), PEŁNA (6-7)
MULTI: TAK

PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), CPU 64-BITOWY, 2 GB RAM, GPU DOWOLNE

RTS • EKONOMICZNA • KLASYKA • SIEDMIOPAK

The Settlers History Collection

Oczarowana przez Deutsches Geld: **9kier**

[SZOK!] Recenzentka znanego pisma komputerowego okazała się fanką znanej serii gier ekonomicznych The Settlers. To nie pierwszy raz, kiedy redaktorka – notabene pracowniczka niemieckiego wydawnictwa Bauer – pozytywnie wypowiada się na temat tytułu powstałego za naszą zachodnią granicą. Przypadek? Nie sądzę.

THE SETTLERS HISTORY...

I pomyśleć, że gdybym zaczęła przygodę z serią od naprawdę topornej, fatalnej „trójki" albo „piątki", która z poprzednimi stawiającymi na ekonomię Settlersami miała wspólnego tyle co ja z grą na ukulele, marka wywoływałaby we mnie pewnie odruch wymiotny. Tak się jednak złożyło, że w dzieciństwie ograłam same najlepsze części – nieprzystępną, ale jakże grywalną pierwszą, w której trzeba się domyślać funkcji budynków i pracowników, wyborną, przełomową i najlepszą drugą, a także przyjemną czwartą, w której niestety nie stawiało się już ręcznie ścieżek, a przyspieszanie czasu zawieszało niekiedy grę. Mam piękne wspomnienia ze ślęczenia przed komputerem zamiast wychodzenia na dwór, a także gapienia się na wznoszone po kawałku budynki oraz chorągiewki, pomiędzy którymi mali osadnicy przenosili drewno, kamienie, jedzenie i inne produkty.

Tydzień z Osadnikami

Kiedy myślę o pierwszej i drugiej części Settlersów, nie potrafię się nie uśmiechać. Cutscenka z rycerzem, który wjeżdża do zamku, i kanciaste jeziora z „jedynki", budowa portów – i w zasadzie cała reszta, bo gra była pod każdym względem przełomowa – z „dwójki". Nie jestem w stanie powiedzieć, ile godzin spędziłam przy każdej z nich, ale prawdopodobnie setki. Dlatego kiedy Ubisoft ogłosił odświeżony pakiet dotychczasowych odsłon, uradowałam się wielce i zaczęłam zawracać głowę wydawcy (o klucz) oraz spikainowi (o recenzję) już kilka tygodni przed premierą.

Szkoda, że w drugiej części nie da się trochę obniżyć rozdzielczości albo przynajmniej przybliżyć budynków.

Modnie, niekoniecznie modnie

Przede wszystkim trzeba jasno powiedzieć, że Ubisoft nie zrobił za dużo i na History Collection skorzystają przede wszystkim ci posiadacze Windowsa 10, którzy mimo zabawy z konfiguracją – pobrania nowego DirectX, uruchamiania gry w trybie zgodności z XP – wciąż mają problemy z odpaleniem tytułów. Kompatybilność z nowym systemem Microsoftu to główny „ficzer" pakietu, ale przystosowano go też na inne sposoby do współczesnych sprzętów i oczekiwań. **Panoramiczne rozdzielczości (przy częściach od drugiej do czwartej to ponoć aż 4K), multiplayer przez Uplay, wsparcie dla dwóch ekranów czy autosave'y.** Tytuły dopasowano oczywiście w różnym stopniu – przykładowo do „jedynki" dodano nieobecną w oryginale możliwość przyspieszania czasu – a do tego wydano je z dodatkami.

Hula na nowych sprzętach, ale wolałam oryginalne wersje.

A gdy History Collection w końcu zadebiutowało, odcięłam się od innych tytułów na całe siedem dni i łupałam codziennie w inną część. To nie pierwszy raz, kiedy wróciłam do „jedynki" i „dwójki" – robię to regularnie, średnio raz w roku – ale większość odsłon miałam na dysku pierwszy raz. Choć na którymś regale w domu wala mi się pudełko ze zbiorczym pakietem kilku pierwszych części, dostępne jeszcze parę lat temu, nigdy nie znalazłam motywacji, żeby ograć zaległe tytuły z serii. Nie pomogło to, że w międzyczasie przesiadłam się na Windowsa 10 i sprzęt bez napędu DVD. Sesje z History Collection okazały się więc dla mnie bardzo rozwijające zawodowo (wreszcie nadrobiłam settlersowe braki) i trochę terapeutyczne (koniec z idealizowaniem serii).

Wszystko to brzmi jak bajka, prawda? Rzeczywistość nie jest aż tak idealna. Pomijając już nawet fakt, że w pierwszej części zamiast cutscenki z rycerzem widziałam czarny ekran, choć słyszałam muzykę (u mojego kolegi działa normalnie), **nie mogę z czystym sercem polecić tego pakietu**. Przede wszystkim dlatego, że spędziłam dzieciństwo, przyzwyczajona do Settlersów w polskiej wersji języko-

wej, a tu dostępna jest ona dopiero przy okazji dwóch ostatnich części. Jestem przekonana, że weterani mający na koncie dziesiątki godzin z poszczególnymi częściami wyłapią również drobne modyfikacje, bez których naprawdę można się było obejść. Przykładowo w „dwójce" nie da się zmienić (obniżyć) rozdzielczości i grać jak za dawnych lat, a co najgorsze, zamiast jednego, klasycznego tła muzycznego zmuszona byłam słuchać całej listy utworów i co chwilę przełączać się na pierwszy ręcznie, bo nie dało się go ustawić w tryb powtarzania.

Pudło?

To na pewno świetna okazja, by zapoznać się z Osadnikami, jeśli jeszcze nie miałeś takiej okazji, ale **trudno ich sensownie ocenić, zwłaszcza że zamiast całego pakietu można kupować gry w wersji History Edition na sztuki**. Wielka szkoda, że ze sklepów stacjonarnych zniknęła, zdaje się, seria w wersji pudełkowej, bo dla mnie – grającej w Settlersy wyłącznie w singlu i niemającej ciągot do nowych, trójwymiarowych odsłon – była idealna. Teraz pozostaje mi czekać na nową odsłonę, mającą nadejść w przyszłym roku, i trzymać kciuki, że Ubisoft nie spróbuje ponownie (Champions of Anteria, na ciebie patrzę) stworzyć pokracznej hybrydy na bazie znanej ekonomicznej marki. |CDA|

PEGI 7

PRODUCENT: SIMFABRIC
CENA: 29 ZŁ (PC), 28 ZŁ (NS), BRAK (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: ZAPOMNIJCIE!

GRALIŚMY NA: PC (WERSJE PS4 I XBO W 2019)
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3, 1 GB RAM, KARTA GRAFICZNA ZGODNA Z DX9

PLATFORMER • REMAKE • RETRO • 2D

SABOTEUR!

Randkuje z dawną sympatią: **Smuggler**

Z Saboteurem łączy mnie specyficzna, intymna wręcz więź. To pierwsza gra komputerowa, którą zdołałem w swoim życiu ukończyć. Stąd zawsze będzie w mej pamięci. Gdy pojawił się jej remake na PC, musiałem do niej powrócić.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 8

+ udany remake
+ znacznie obszerniejszy od oryginału
+ na każdą kieszeń
+ nadal bawi

− frustrujące sterowanie
− mało czytelny font w menu i briefingach
− brak mapy

Do fanów Saboteura należą też ludzie z polskiego studia SimFabric. Więc gdy podczas jednej z branżowych imprez spotkali się z jego ojcem, Clive'em Townsendem, nie potrzebowali wiele czasu, by namówić go do współpracy i stworzenia remake'u na Switcha. Efekt był spektakularny – w ciągu pierwszego weekendu po premierze zwróciły się koszty jego produkcji. Ekipa poszła za ciosem i stworzyła wersję na PC, a w 2019 roku pojawią się porty na konsole stacjonarne.

Gameplay

W pierwowzorze sterowaliśmy ninją, który przeniknął był do bazy wroga, gdzie czyhały na niego psy, uzbrojeni i znający sztuki walki wartownicy oraz rozmaite przykre niespodzianki. Mieliśmy wykraść tajne plany – na dyskietce 5,25" – podłożyć ładunek wybuchowy i uciec helikopterem. **Zawartość Saboteura z 1985 jest teraz początkiem rozgrywki.** Dochodzą dodatkowe etapy (nowi wrogowie, nowe pułapki), gdzie w porównaniu z oryginałem jest ciut więcej „adventure" (np. dialogi ze spotkanymi postaciami). Wedle deklaracji twórców ich Saboteur jest pięciokrotnie obszerniejszy od wersji sprzed lat. **Zaliczenie całości zajmie wam więc z 6-10 godzin**, w zależności od wybranego poziomu trudności oraz... waszej pamięci. Jako ninja walczymy dwiema technikami (kopnięcie i uderzenie pięścią) tudzież rzucamy shurikenem. Jednym. Po drodze możemy podnosić rozmaite znajdźki (cegła, nóż, granat itp.), ale w plecaku jest tylko jeden slot na nie. Dano nam jedno życie, acz z autoregeneracją. Ale żeby nie było za łatwo, w menu widoczny jest licznik odmierzający czas, w którym musimy ukończyć zadanie. Ten, na szczęście, można po jakimś czasie zatrzymać.

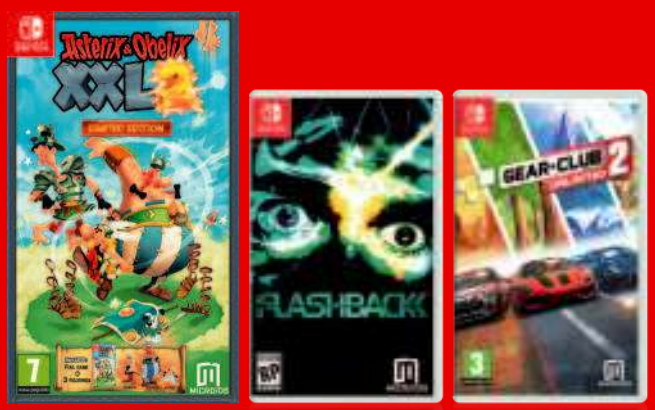
Zady i walety

Za plus liczę, że **grafika i animacje bardzo wiernie imitują to, co mogliśmy oglądać w 1985**. Na początku możemy podziwiać grę w wersji na ZX Spectrum lub C64. Na inne retro-tryby – np. NES albo Amiga – trzeba zapracować, odnajdując okulary VR. Można też włączyć menu i ekran tytułowy wyglądające jak te w pierwowzorze, narzucić emulację CRT oraz morę i odpalić motywy przewodnie z obu wspomnianych ośmiobitowców. (Nowa muzyka autorstwa Adama Skorupy jest bardzo dobra, ale bardziej pasuje klimatem do gry z Jamesem Bondem niż ninją). Doceniam też sporą dawkę easter eggów nawiązujących do popkultury lat 80.

Z drugiej strony identyczne jak 33 lata temu, nieco szarpane i kanciaste animacje po jakimś czasie troszkę jednak męczą. Ale nie aż tak, jak sterowanie. **Nie da się tu zdefiniować obłożenia klawiszy** – możemy tylko wybrać jedną z predefiniowanych opcji, np. [QAOP] i [M]. Ileż to razy zginąłem, bo odruchowo klepałem we [WSAD] albo wciskałem nie ten klawisz co trzeba, to wiem tylko ja i ci z redakcji, którzy słyszeli moje przekleństwa. Bardzo, bardzo brakuje mi też wbudowanej w grę mapy – wielkie plansze pełne zakamarków i ślepych tropów, bez możliwości zapisywania w obrębie etapu (i jeszcze ten limit czasu...), to dość frustrująca kombinacja dla takich jak ja, co to potrafią po ciemku zabłądzić we własnym pokoju. W efekcie **od kompa odszedłem spoconY, wkurzony... ale i usatysfakcjonowany**. Bo choć to i owo w nim zgrzyta, Saboouter nadal kopie tyłki.

|CDA|

NINTENDO SWITCH™



TYCH GIER
NIE MOŻESZ PRZEGAPIĆ

PEGI ?

PRODUCENT: OHNOO STUDIO
CENA: 51 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: BRAK

PC: WIN XP/7/8/10, INTEL CORE 2 DUO 2,2 GHZ/AMD ATHLON X2 2,4 GHZ, 2 GB RAM, GRAFIKA Z 512 MB

PRZYGODOWA • BAŚŃ Z MORAŁEM • KLASYCZNIE I KRÓTKO

TSIOQUE

Bajki opowiada: **Eugeniusz Siekiera**

Młoda, rezolutna księżniczka o imieniu kaleczącym język kontra dworski czarnoksiężnik, tak zły, że wiecznie spętany mrokiem. Stereotypy nie są grzechem baśni, których rolą nie jest wymyslanie koła na nowo. Dobrze jednak, jeśli za sztampową opowieścią czai się choć cień morału, a sama opowieść nie kończy się po trzech kwadransach.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 7

TSIOQUE

+ banalna baśń z niebanalnym zakończeniem
+ czaruje oprawą
+ pójdzie na wszystkim

– bezczelnie krótka, nawet jak na standardy gatunku
– dość łatwa, choć inwentarzówki nie zawsze są oczywiste
– jedna irytująca swą długością sekwencja zręcznościowa

W zasadzie nie można się do Tsioque przyczepić. Owszem, ma zerojedynkowych bohaterów, banalną fabułę, ale znajdziemy tu też pożądany morał, a **scenopisarskich talentów starczyło nawet na interesujące i przewrotne zakończenie**. (I nie przeszkadza, że mniej więcej w połowie można skumać, o co tak naprawdę biega). Co więcej, gra nie kończy się po trzech kwadransach. Kończy się po sześciu, w porywach ośmiu. To po prostu krótka gra jest. Bezczelnie krótka.

Myśl i działaj

Kampania jest dość prosta, co nie znaczy, że przechodzi się sama. Nie ma tu jednak klasycznych dla point'n'clicków szarad i puzzli, a wyzwania dla intelektualnej muskulatury dzielą się na dwa rodzaje. Pierwsze to stosunkowo łatwe, choć nie zawsze logiczne inwentarzówki, czyli używanie zdobycznych fantów na elementach otoczenia, najczęściej w tym samym pomieszczeniu, w którym je znaleźliśmy (bądź góra trzy ekrany dalej). Co ciekawe, w przeciwieństwie do większości współczesnych przygodówek **nie znajdziemy tu żadnego systemu podpowiedzi, gra nie zaznacza również aktywnych punktów na ekranie**. Inna sprawa, że lista zbieranych klamotów jest dość krótka, a czytelna oprawa sprawia, że nikt choć odrobinę spostrzegawczy nie powinien skarżyć się na wątpliwą przyjemność polowania na piksele.

Drugim rodzajem aktywności są najrozmaitsze **minigierki polegające na odpowiednim zgraniu w czasie, kliknięciu we właściwe miejsce**, by ominąć strażników szerokim łukiem bądź wykręcić im nielichego psikusa. Mała Tsioque jest bowiem niczym owca w stadzie wilków, każdy napotkany drab jest potencjalnym zagrożeniem i na każdym kroku trzeba fajtłapowatych gwardzistów wyprowadzać w pole. O skuchę wyjątkowo łatwo, ale w razie wpadki gra cofa nas dosłownie o dwa kliknięcia, więc nie ma dramatu i rwania włosów z głowy. Pomijając jedną wyjątkową długą, a przez to irytującą sekwencję (ucieczka z wieży, której wysokość wprowadziłaby w zakłopotanie Burdż Chalifa, sądząc po długości tej sceny), zabawa w kotka i myszkę z gamoniowatym personelem zamczyska to przednia rozrywka, która wprowadza pewne ożywienie do gry, a do tego każda z takich scen okraszona jest jakąś ciekawą animacją. No właśnie, grafika...

Niektóre zadania są pomysłowe – tu należy doprowadzić do remisu w strzeleckim pojedynku dwóch gamoni.

Baśń pięknie odmalowana

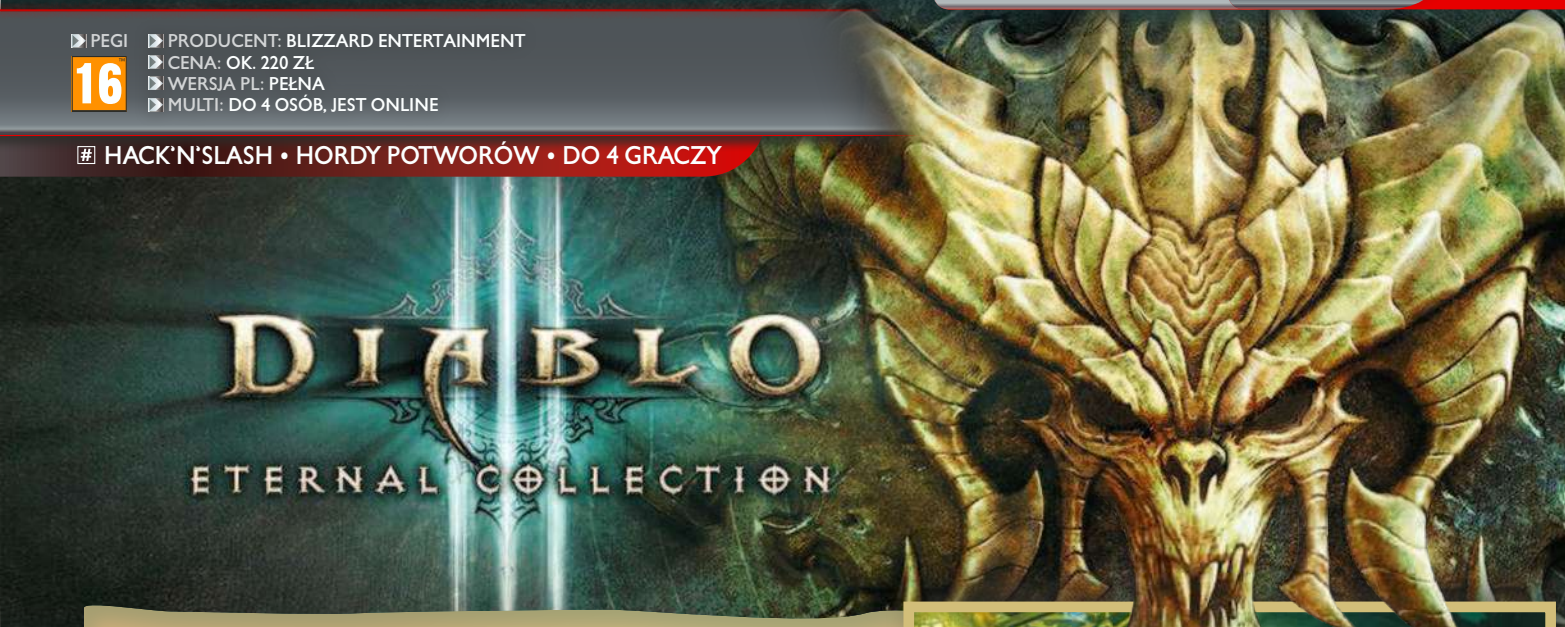
Tsioque od pierwszych minut czaruje oprawą – między innymi klasycznymi, ręcznie rysowanymi planszami. Świat gry, choć dość ciasny i hermetyczny, **obfituje w przyjemne dla oka szczegóły. Bawią karykaturalne, mocno kreskówkowe postacie**, z armią nieporadnych strażników na czele. Sympatię wzbudza także tytułowa Tsioque, mimo iż nie odzywa się przez całą grę ani jednym słowem, a wyraz jej twarzy jasno sugeruje, że wstała dziś lewą nogą i zaraz komuś walnie z dyni.

Plusem jest to, że dziełko studia OhNoo dałoby radę odpalić nawet na wyświetlaczu mikrofalówki. Wszystko gra i buczy, nic się nie wiesza, a zapis rozgrywki ładuje się w ułamku sekundy. Jeśli potraktujecie to jak **seans z klasyczną animacją, w której zamiast być biernym uczestnikiem trzeba czasem ruszyć łepetyną** i wpłynąć na przebieg historii, będziecie zadowoleni. Na jeden wieczór z młodszą pociechą jak znalazł. |CDA|

PEGI 16

PRODUCENT: BLIZZARD ENTERTAINMENT
CENA: OK. 220 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: DO 4 OSÓB, JEST ONLINE

HACK'N'SLASH • HORDY POTWORÓW • DO 4 GRACZY



Ubija Diablo na szóstej platformie: **Bastian**

Nie było najmniejszych szans, by inkarnacja trzeciego Diaboła na Switcha zaskoczyła mnie czymkolwiek, kiedy za sobą miałem ograne wzdłuż i wszerz edycje na PC, X360 i PS4. A tu proszę – Diablo w wersji przenośnej dało mi więcej frajdy niż wszystkie edycje na stacjonarne konsole razem wzięte.

Jak chłodno by nie patrzeć na Diablo Immortal, zapowiedzianą mobilną przedstawicielkę kultowej serii hack'n'slashów, trzeba zwrócić uwagę na jedno: nigdy jeszcze nie było nam dane ubijać demonów świata Sanktuarium w drodze do pracy czy szkoły. Już w 2013 roku Blizzard z powodzeniem przeniósł złożoność mechanizmów wersji pecetowej na język konsol (dodając rzecz prostą, acz genialną – unik, dostępny pod prawą gałką pada). Port na Switcha wydawał się więc formalnością. I wierzcie mi lub nie – **ubijanie monstrów na świeżym powietrzu to jest coś, czego Diablo bardzo potrzebowało**. Z wielu powodów.

„Straże, otworzyć bramę!"

Po pierwsze, doświadczenie Diablo na małym ekranie naprawdę służy jego oprawie wizualnej. Ten sześcioletni już tytuł straszący na wielkim monitorze uproszczonymi modelami i płaskimi efektami specjalnymi dobrze wygląda na sześciu calach. Menusy, przeciwnicy oraz ręcznie malowane tekstury lokacji znów robią dobre pierwsze wrażenie. Co nie powinno nikogo dziwić, gra trzyma stałe 60 klatek na sekundę zarówno w trybie przenośnym, jak i na telewizorze. Nie uświadczyłem też żadnych problemów z ogólną płynnością.

Po drugie, **Diablo III na Switcha to edycja najbardziej kompletna ze wszystkich**. Eternal Collection zawiera dodatki Reaper of Souls oraz Przebudzenie nekromantów, a także obsługę figurek amiibo, kilka dodatkowych zwierzaków, legendarną zbroję oraz obramówkę portretu inspirowane grą Legend of Zelda. Mamy też dostęp do wszystkich aktywności, w tym gry online, rankingów, osiągnięć czy sezonów. Mocno brakuje mi jedynie integracji z Battle.netem, czyli zsynchronizowania wyników i osiągnięć z edycją pecetową, ale Blizzard pracuje nad stosowną aktualizacją w pocie czoła.

Po trzecie, gra w co-opie. To wciąż świetny tytuł imprezowy. Kiedy zabrałem konsolę do znajomych i zasiedliśmy w czwórkę przed małym ekranem, by „na dosłownie 15 minut sprawdzić, jak to Diabolo na Slicza wygląda", nagle uleciała nam gdzieś godzina. Przed odpaleniem przenośnego Diablo byłem też niezmiernie ciekaw, jak spece z Blizzarda rozwiązali problem grania w co-opie za pomocą pojedynczego Joy-Cona – wszakże nas heros ma dość spory zakres umiejętności przypisanych do wielu przycisków (i dwóch gałek pada), a i żonglować nowymi itemami musimy sam przycisk, ale bez dociśniętego analoga, odpowiada za... wyrzucenie przedmiotu z plecaka. Jest to irytujące tym bardziej, że podczas grania solo sprzęt zakłada się zupełnie innym przyciskiem.

I po czwarte: w przerwie od pracy mogę powyrzynać potwory przez 15 minut, zapauzować, i wrócić w wolnej chwili w to samo miejsce. Powtarzalne starcia idealnie nadają się na krótkie sesje, a przecież to jest główne danie, jakie oferuje Diablo III.

„I am complete!"

Trzecie Diablo wciąż bawi, a ja czasem łapię się na smutnej konkluzji, że wydaje się stworzone dla konsol, a nie pecetów. Dynamika starć jest kompletnie inna: farmienie zleceń na Udręce do potęgi dziesiątej nie jest machinalnym pecetowym klikadłem, lecz całkiem fajnym action RPG. Switch zaś oferuje pełnoprawne, konsolowe Diablo, podane w najlepszej dotychczas formie – koniec, kropka. Na co komu jakiś tam Immortal? |CDA|

Kosmetyczne dodatki z innych gier ze stajni Blizzarda to świetny dodatek.

Umarli nas zalejają, jeśli dalej będziemy biegać z gołą klatą w trybie hardkorowym.

Najlepsze konsolowe Diablo.

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 8

+ gra w co-opie to majstersztyk
+ pełna polska wersja
+ na małym ekranie gra się lepiej!
+ to w dalszym ciągu to samo Diablo

− to w dalszym ciągu to samo Diablo
− średnio udana nawigacja pojedynczym joy-conem
− od bicia demonów wyrobiła mi się lewa gałka :(

PEGI 7

PRODUCENT: GAME FREAK
CENA: 200 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BIEDA-CO-OP, TRADYCYJNE WYMIANY I POJEDYNKI

POKÉMONY • REMAKE • TROCHĘ POKÉMON GO • A TROCHĘ RPG

Pokémon Let's Go Eevee!

„To nie jest gra dla starych ludzi", myśli sobie: **spikain**

Nowe Pokémony to niewątpliwie bardzo ważny krok w ewolucji serii. A raczej: 18 kroków w tył, 19 w przód i 15 na boki.

„Szał na Pokémon Go" w pewnym sensie opadł, ale w maju tego roku The Pokémon Company pochwaliło się magiczną liczbą 147 milionów aktywnych graczy w skali miesiąca. Dla porównania: Fortnite może się poszczycić 78 milionami, a Minecraft – 90. To ważne, bo pokazuje, jak silną marką nagle stały się kieszonkowe potwory i jak silna pozostała do dzisiaj – a teraz widzimy bezpośredni tego efekt.

I defekt

Główna seria Pokémon to erpegi o niezwykle długich korzeniach i tradycjach, które przy Pokémon Go zignorowano – z turowym systemem walki, indywidualnymi zdolnościami stworków, rozmnażaniem, fabułą i postaciami. No i Pokédeksem liczącym sobie już ponad 800 gatunków (w chwili, gdy to piszę, w Go wciąż są dopiero cztery z siedmiu generacji). Te gry to wciąż główne źródło dochodów firmy, a przede wszystkim płatny produkt (sprzedaje się po kilkanaście milionów egzemplarzy). Wypadałoby jakoś przekonać te tłumy ludzi grające ciągle w Pokémon Go, żeby choć spróbowały zaznajomić się z głównym trzonem serii. Tylko jak?

Odpowiedzią The Pokémon Company na to pytanie wydaje się Pokémon: Let's Go, Pikachu! i Let's Go, Eevee! – **swego rodzaju pomost pomiędzy mobilką i erpegami z krwi i kości**. Nazwę ma długą i głupią, a „Go" pojawia się w niej nie bez powodu – chociaż reżyser gry uważa LGPE za część głównego nurtu, to powtykał weń mechanizmy znane właśnie z gry Niantic.

Nie trzeba nikomu objaśniać ryzyka, z jakim się to wiązało. Pisząc te słowa przed wystawieniem ostatecznej oceny, sam nie jestem jeszcze do końca pewien, co sądzę o efekcie końcowym, a choć nie ominąłem żadnej generacji, głowę mam raczej otwartą na zmiany. Nietrudno wyobrazić sobie, jak na ogłoszenie, kolejne trailery i ostateczny kształt gry zareagowali ci bardziej zatwardziali fani. Zwłaszcza że The Pokémon Company odważyło się naruszyć największą ze świętości – **to remake pierwszej generacji, Pokémon Red/Blue/Yellow**.

Remake klasycznych odsłon... nie dla hardkorowych fanów.

Ibui?

Wracamy więc do Kanto i podróżujemy po całym regionie, oglądając go z podobnej perspektywy – nieruchomą kamerą „z ukosu", wcieliwszy się w chłopca lub dziewczynkę od początku do końca wielkiej przygody w świecie kieszonkowych potworów. Zaczynamy, klasycznie, w Pallet Town, gdzie otrzymujemy Pikachu lub Eevee (zależnie od odsłony) i z miejsca orientujemy się, że jest trochę inaczej niż 22 lata temu.

Cała mapa odwzorowana została niezwykle wiernie – zgadza się nie tylko układ miast, ale i budynków, drzewek czy enpeców. Nawet ukryte przedmioty, których lokalizacje pamiętałem z pierwowzoru, ciągle tam są. No, z małymi modyfikacjami – potion w drzewku w Viridian ciągle jest niewidoczny, ale rare candy w ogródku w Cerulean nie trzeba już szukać na oślep, bo leży sobie w formie item balla.

Główne zmiany widać tuż po wyjściu z miasta – biegające po trawkach (i poza nimi) **dzikie Pokémony nie zaskakują nas już w losowych walkach, tylko widoczne są bezpośrednio w świecie gry** (zupełnie jak we współczesnych produkcjach!). Zresztą w ogóle z nimi nie walczymy – poza nielicznymi wyjątkami, o których za chwilę, możemy je tylko łapać w systemie niemal dokładnie przeniesionym z Pokémon Go. Spotkany stworek stoi/lata/siedzi przed nami, czasami podskoczy lub przelewituje gdzieś na boki, a my musimy trafić w niego Poké Ballem. Turowe walki są niemal w całości zarezerwowane dla starć z trenerami.

I o ile brak losowych potyczek uważam za jeden z największych plusów LGPE – tutaj wstawcie sobie mema z Zubatami w jaskini – o tyle samo łapanie to bodaj największy jej minus. Pozbawiono nas możliwości używania Switch Pro Controllera – sterujemy pojedynczym Joy-Conem (nie można też posługiwać się dwoma jednocześnie), którym musimy

machnąć w odpowiednim kierunku i z odpowiednią siłą, aby Poké Ball trafił w potworka. Problem w tym, że po 10 minutach robi się to upierdliwe – i nigdy nie przestaje, nawet jeśli po 10 godzinach już tylko wzdychamy i wzruszamy ramionami. Ba, nie zawsze dobrze działa, bo Joy-Con lubi sobie ubzdurać, że machnęliśmy nim np. w zupełnie przeciwnym kierunku. Poza tym z Pokémon Go wiemy, że to system zepsuty już u podstaw, a tutaj pojawia się również jego największy problem, czyli losowość. W Diglett Cave pomimo ciągłych „greatów" i „excellentów" oraz ciągłego używania berry nie udało mi się złapać cholernego Dugtrio – a po zmarnowaniu 30 Great Balli drań mi uciekł.

Trudno nie narzekać, kiedy zestawi się to z systemem z głównego trzonu serii: tradycyjna walka, zbijamy HP Pokémona do jak najniższego, usypiamy go lub paraliżujemy, żeby zwiększyć szanse złapania, po czym jednym guzikiem rzucamy Poké Balla. Jasne, nasze powodzenie nadal zależy od szans procentowych – ale możemy realnie wpłynąć na ich zwiększenie i zawsze mamy poczucie, że walczymy o swój sukces. No i dzikie Pokémony nie uciekają – nie ma więc tej zupełnie niepotrzebnej frustracji. W Pokémon LGPE zaś bywa tak, że robimy wszystko, co w naszej mocy, a ostatecznie gra tylko marnuje nasze wirtualne zasoby (i zupełnie prawdziwy czas).

Smell you later

Jak już wspomniałem, nie można używać żadnego „tradycyjnego" schematu sterowania – nawet po świecie gry poruszamy się, dzierżąc w jednej dłoni półkontroler, a drugą, nie wiem, dłubiąc w nosie. Są jednak jeszcze dwie inne opcje: pierwsza to Poké Ball Plus, o którym piszę w ramce, a drugą jest tryb handheldowy. W nim po prostu sterujemy żyroskopem, a kulka ląduje dokładnie na środku ekranu. Tysiąc razy wygodniej. Naprawdę nie dało się dorzucić takiej opcji dla grających na telewizorze? Jedyne, do czego używa się drugiego Joy-Cona, to **niby-kooperacja, która od prawdziwej kooperacji różni się tym, że drugi gracz nudzi się jak mops**. Po potrzęsieniu drugim Joy-Conem pojawia się postać z płcią przeciwną do naszej, a towarzysz może z nami biegać, pomagać nam w walce (posługując się naszymi Pokémonami) i znikać poza ekranem (bo kamera zawsze podąża za nami i zupełnie go ignoruje). Ma też możliwość rzucania Poké Ballem razem z nami, co – przy dobrej synchronizacji, skillu i szczęściu obu uczestników – pozwala znacząco zwiększyć szansę na powodzenie.

Marudzę na to, bo wiadomość o co-opie w LGPE cieszyła mnie chyba najbardziej – proporcjonalnie więc smuci mnie, że jest on taki niedopieczony i nawet **nie ma możliwości synchronizacji z graczem na osobnym sejwie czy nawet innym egzemplarzu gry i/lub konsoli**. Ostatecznie więc sprowadza się do czitowania w pojedynkę – można w końcu walczyć dwoma Pokémonami naraz, a poziomy przeciwników się nie skalują, więc cała gra staje się łatwiejsza. Sam nie wiem, czy to plus, czy minus.

Pozytywnym zaskoczeniem była dla mnie jeszcze bardziej **zdecydowana rezygnacja z HM-ów i idąca za tym większa wolność**. Kanto nie stało się może nagle otwartym światem, ale na pewno otwartszym – mamy większą dowolność w kwestii kolejności zaliczania miast. Choć większość graczy pewnie z tego nie skorzysta i po prostu przeleci przez region w „kanonicznej" kolejności, bardzo podoba mi się, że seria skręciła w tym kierunku. Mam nadzieję, że nie tylko na chwilę.

Jak już jesteśmy przy „kanonie" (którego nie sposób w kontekście Pokémonów nie pisać w cudzysłowie) – historia Let's Go nie jest do końca zgodna z tym, co znamy od lat, tj. nie sterujemy w niej Redem (ani Ashem), a naszym przeciwnikiem nie jest Blue (ani Gary). Tego ostatniego spotykamy raz na jakiś czas i jest mniej więcej tak samo niemiły, jak dawniej. I dobrze, bo nasz główny rywal (możemy go nazwać; u mnie nosi dumne imię Frajer) szybko okazuje się bardziej przyjacielem niż konkurentem. »

Oddajcie Safari, gnidy

Jak można przeczytać w recenzji – w Pokémon LGPE nie ma Safari Zone. Jest za to Go Park, który służy do przerzucania sobie stworków z Pokémon Go. I nie wiem jak wy, ale ja żadnego ważnego i tak nie przerzucę, bo jedna z tych produkcji to gra-usługa, która za kilka lat ciągle będzie rozwijana, a drugą porzucę pewnie za tydzień czy dwa – a żadnej synchronizacji z Pokémon Bank (usługą do trzymania w chmurze stworów z różnych odsłon) nie ogłoszono. Tak czy inaczej – Go Park służyć może do grindowania rzadkich shiny Pokémonów – bo im więcej złapiemy Pidgeyów pod rząd, tym większa szansa, że kolejny będzie błyszczał. A niezwykle łatwo wypełnić sobie nimi cały Park i nabić w ten sposób duże kombo. Co kto lubi – ja się tylko krzywię na myśl o tym, jak przez lata shiny Pokémony się zdewaluowały.

22 lata na przekrętach.

Pustki

W związku z brakiem losowych walk nie ma łowienia ryb. Nie ma żadnych zdolności (abilities). W Celadon Game Corner nie ma minigierek. W Fuchsia City nie ma Safari Zone, bo zamiast niego wciśnięto integrację z Pokémon Go w formie Go Park (o tym więcej w ramce). **Sieciowy multiplayer sprowadzono do minimum** – zwyczajne wymiany i zwyczajne pojedynki, bez urozmaiceń znanych z poprzednich odsłon. W całej grze oprócz podstawowych 151 gatunków są tylko dwa nowe, ściśle powiązane z Pokémon Go. I tak dalej. Krótko mówiąc: sporo wycięto.

Z drugiej jednak strony każdy gatunek Pokémona ma odpowiadającego mu Master Trainera, którego pokonać możemy po przejściu gry, co znacząco (nawet jeśli trochę sztucznie) przedłuża jej życie. Każdego posiadanego Pokémona możemy wyjąć z Poké Balla i prawie każdy może z nami podróżować – a niektóre naprawdę taką podróż umilają. Pomijam już to, że na Charizardzie da się, kurde, wreszcie latać – po wyjęciu Snorlaksa przejmujemy kontrolę bezpośrednio nad nim, a nasza postać (i jej poképartner) zwisają mu z brzucha. I śmieszne, i urocze.

Skoro o Snorlaksie mowa: spotkanie z nim wygląda inaczej niż z większością dzikich stworzeń. Musimy w ciągu pięciu minut pokonać go w walce turowej. Następnie włącza się zwyczajny interfejs łapania i możemy go schwytać. Tego samego spodziewajcie się po Pokémonach legendarnych.

Siły na zamiary

Nie byłbym sobą, gdybym nie wychwalił twórców za **znakomicie odświeżoną ścieżkę dźwiękową**. O ile wizualnie gra przypomina w dużej mierze odsłony 3DS-owe i jest mniej więcej tym, czego można się było spodziewać po współczesnym rimejku pierwszej generacji, o tyle brzmi znacznie lepiej, niż zakładałem. Nowe aranżacje motywu walki z trenerem czy legendarnego już, niepokojącego Lavender Town wprowadzają tę samą atmosferę, co przed laty – co przy tym ostatnim utworze jest nie lada wyczynem. Ale w sumie czemu się tu dziwić? Reżyserem LGPE był Junichi Masuda – człowiek, który skomponował muzykę do pierwowzoru.

Ważnym czynnikiem w recenzji jest to, czy gra radzi sobie z osiągnięciem celu, który sobie wyznaczyła. Jeżeli, przykładowo, dwuwymiarowy indyk dostaje 5 za grafikę, to nie dlatego, że nie jest równie zaawansowany technologicznie, co wysokobudżetowe gry 3D, tylko dlatego, że wypada blado w swojej kategorii. Z tego powodu tak trudno mi ocenić LGPE – **gra ewidentnie nie próbuje być nostalgia tripem dla mnie i mnie podobnych, tylko wspomnianym na początku pomostem dla 147 milionów fanów Pokémon Go**.

Zastanawia mnie więc, jak bardzo ta seria rzeczywiście potrzebuje takiego intra dla niezorientowanych. W końcu i tak wiedzą o Pokémonach więcej niż ja, kiedy pierwszy raz przechodziłem Yellowa na emulatorze. Może chodzi o ich przyzwyczajenia? Może czasy się zmieniły? Tak czy siak trudno mi w stu procentach przełknąć niektóre decyzje projektowe LGPE, bo zdaję sobie sprawę, że Pokémony nigdy nie były szczególnie hardkorowe. Jest w nich głębia, jeżeli chce się jej szukać – cały metagame to materiał na kilka książek – ale żeby tak po prostu przejść grę i się nią cieszyć, nie trzeba nawet specjalnie wytężać umysłu. To od zawsze rzecz lekka, łatwa i bardzo pobłażliwa dla poziomu zrozumienia systemu walki przez gracza.

Nowe Pokémony oceniam więc po prostu na tyle, na ile mi się podobało – i już zaczynam ściskać kciuki, żeby Game Freak wyjął z nich na przyszłość to, co najlepsze, i nie przedłużał pomostu na nadchodzącą, ósmą generację. Brak losowych walk był serii potrzebny od dawna – ale ani sterowanie ruchowe, ani łapanie setek Pokémonów, żeby zmielić je na cukierki – nie. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 9

- \+ pod wieloma względami wierny remake
- \+ jeżdżenie na Snorlaksie
- \+ muzyka!
- − sporo wyjęto, żeby uprościć rozgrywkę
- − stanowcze „nie" dla tak marnego sterowania ruchowego
- − i dla ograniczania sposobów sterowania, żeby forsować to ruchowe
- − marny co-op

Poké Ball Plus

Wraz z grą do recenzji dostaliśmy również Poké Ball Plus, który:

- **działa jak pełnoprawny kontroler w LGPE, ale jest jeszcze mniej wygodny od machania pojedynczym Joy-Conem,**
- **zawiera Mew, tj. można go zarejestrować w LGPE i wtedy Mew przeskakuje do gry,**
- **działa jak Pokémon Go Plus z Pokémon Go, przy czym absolutnie nie aktualizujcie swojego Poké Balla za pośrednictwem LGPE, bo przed aktualizacją sam automatycznie odhacza PokéStopy – a update tę funkcję ‹kaszel› naprawia.**

Wykonany jest przyzwoicie, a z Pokémon Go używa się go dość wygodnie, chociaż nie zliczę, ile już miałem problemów z jego komunikacją z grą. Winę zwalam przynajmniej częściowo na produkcję Niantica, która ponad dwa lata po premierze nadal w wielu miejscach posklejana jest na ślinę.

G-MASTER™
#MONITORS4GAMERS

Kup w cenach specjalnych
u Autoryzowanych Partnerów iiyama! *

RED EAGLE™

24.5″ | 1ms 144Hz | Free Sync

GB2560HSU **959,-**
~~1049PLN~~

BLACK HAWK™

24.5″ | 1ms 75Hz | Free Sync | Full HD

G2530HSU **589,-**
~~639PLN~~

SILVER CROW™

27″ | 2560 x 1440 | Free Sync

GB2730QSU **1149,-**
~~1259PLN~~

GOLD PHOENIX™

28″ | 4K | Free Sync

GB2888UHSU **1599,-**
~~1799PLN~~

GMASTER.IIYAMA.COM

* Ceny obowiązują do **31.12.2018** lub do **wyczerpania zapasów**.
Listę autoryzowanych sklepów znajdziesz na **www.iiyama.com**

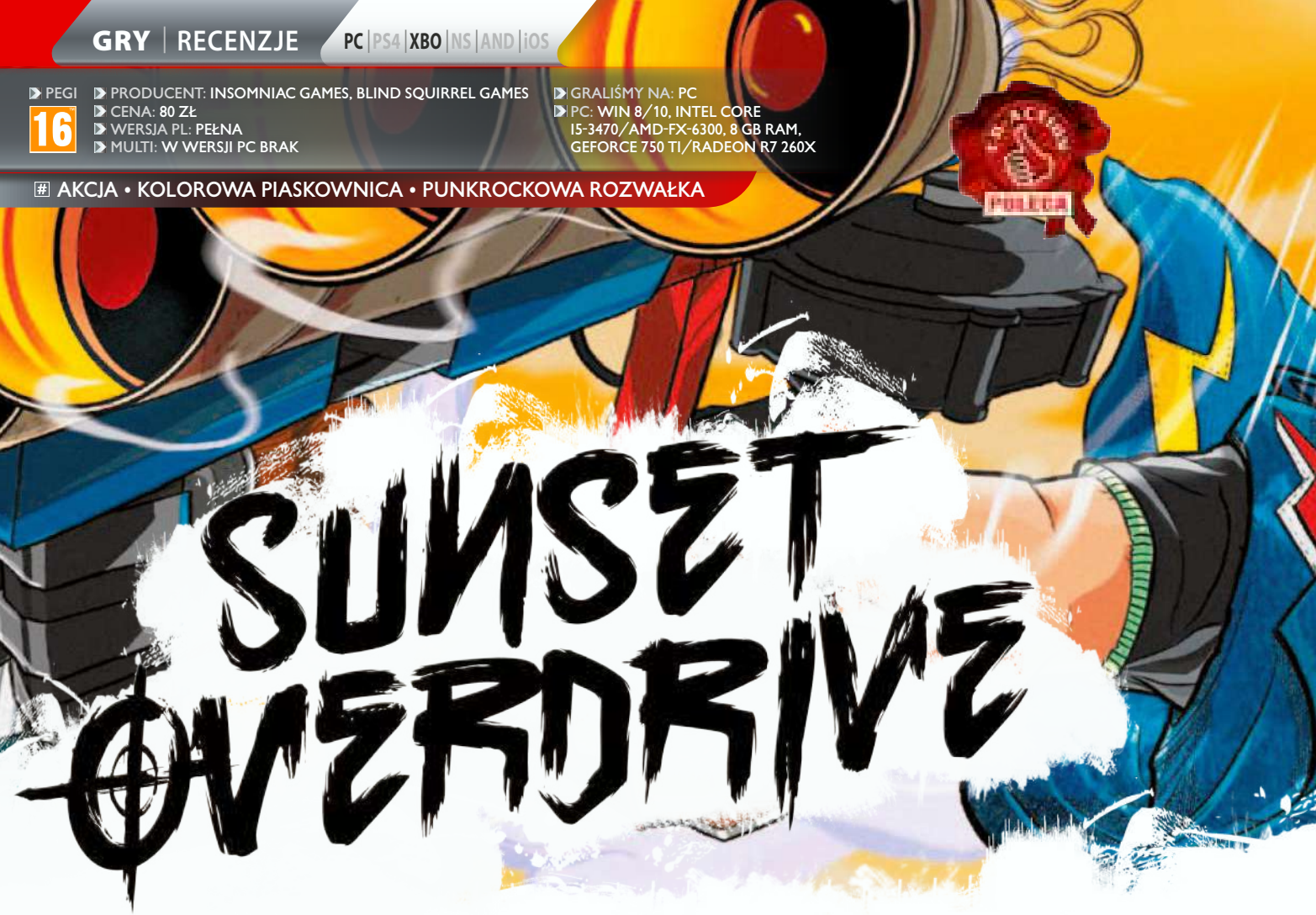
iiyama

PEGI 16

PRODUCENT: INSOMNIAC GAMES, BLIND SQUIRREL GAMES
CENA: 80 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: W WERSJI PC BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 8/10, INTEL CORE I5-3470/AMD-FX-6300, 8 GB RAM, GEFORCE 750 TI/RADEON R7 260X

AKCJA • KOLOROWA PIASKOWNICA • PUNKROCKOWA ROZWAŁKA



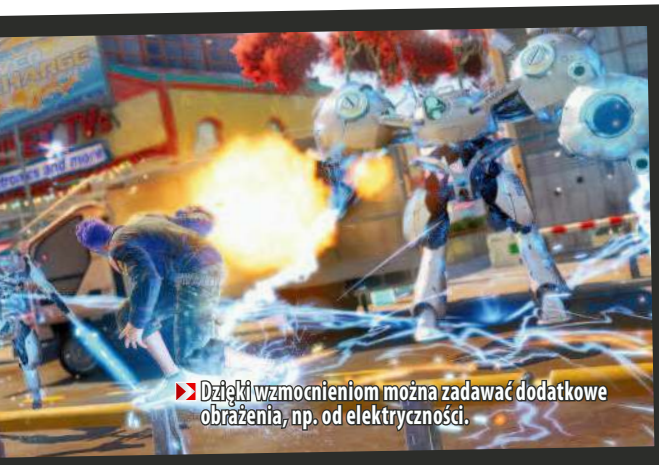
SUNSET OVERDRIVE

Cieszy się z apokalipsy: **Eugeniusz Siekiera**

O grze jest cicho, przez co w zalewie premier może zostać przeoczona. Nie popełniaj tego błędu, bo jest szansa, że dzieło Insomniac Games okaże się dla ciebie największym zaskoczeniem mijającego roku. O ile tylko nie jesteś żółwiem. Sunset Overdrive nie lubi maruderów.

Zasada jest tylko jedna, ale za to kluczowa – gnaj przed siebie, skacz, wybijaj się w górę, biegaj po ścianach lub ślizgaj się po przewodach. **Rób wszystko, co tylko możliwe, bylebyś pozostał w ruchu.** Bo stagnacja to nie tylko brak punktów za styl. To również pewna śmierć.

Cała heca zaczyna się w dniu premiery OverCharge'a, najnowszego energetyka firmy Fizzco. W istocie specyfik daje kopa aż za bardzo, zamieniając złaknionych konsumentów w dziwaczne, pokryte bąblami monstra. Jesteś naocznym świadkiem całego bałaganu, ale że hołdujesz tradycji i nad świństwa naszprycowane tauryną przedkładasz dobre zimne piwko, nie zasilasz armii potworów, tylko szeregi ocalałych. To grupa nieźle zakręconych świrów, ale mają pukawki z kosmosu i w nowej rzeczywistości czują się jak ryby w wodzie. Ty zresztą też, bo w końcu masz szansę się wykazać i przestać być życiową ofermą. Tak, **fabuła jest tu pretekstowa, głupia i w zasadzie niepotrzebna**. Ale w przypadku tej gry zupełnie to nie przeszkadza.



Dzięki wzmocnieniom można zadawać dodatkowe obrażenia, np. od elektryczności.

Gra znikąd

Jak przystało na szaloną opowieść spisywaną na kolanie, Sunset Overdrive **serwuje nieco przyciężkawy dowcip, na ogół dość niskich lotów**. Przaśność nie jest w tym przypadku wadą, a kicz i slapstickowe żarty dość dobrze wpisują się w konwencję apokalipsy na wesoło. Jest tu sporo popkulturowych odniesień, nie mniej nabijania się z różnych grup (harcerzy, kujonów, larpowców), całkiem nieźle wychodzi również burzenie czwartej ściany. Generalnie nic nie jest traktowane z powagą, bo gra to przecież tylko gra, o czym scenarzyści często i gęsto przypominają.

Chodniki są dla leszczy

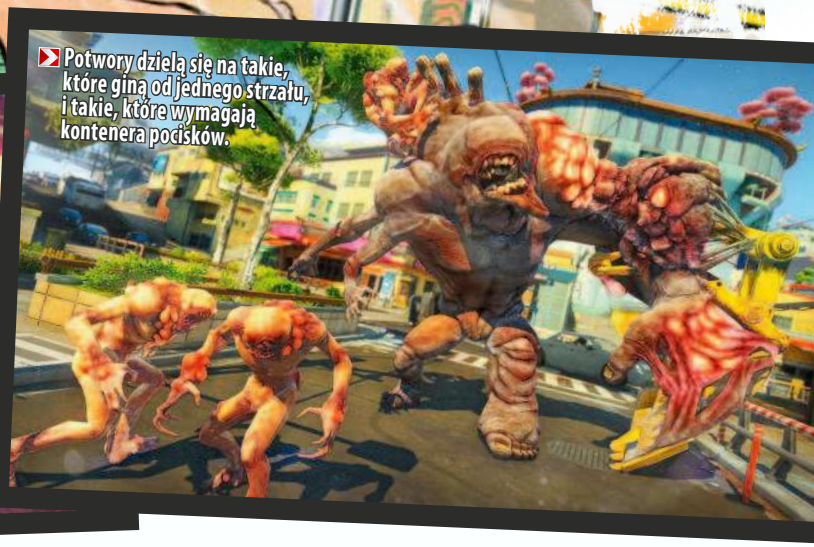
Mechanika gry dość swobodnie interpretuje prawo powszechnego ciążenia. W Sunset City obowiązuje księżycowa grawitacja, a bohater najwyraźniej ma w kolanach kauczuk, bo każda markiza, **każdy wrak samochodu, wentylator, klomb czy parasol, robią tu za trampolinę – kilkumetrowe skoki są zaś na porządku dziennym**. Gra dość agresywnie namawia cię do porzucenia parteru, gdzie w ogólnym rozgardiaszu na bank pacnie cię jakiś maszkaron lub sięgnie zbłąkana kula, uszczuplając pasek zdrowia. Im wyżej, tym bezpieczniej i efektowniej, zwłaszcza że upadek z większej wysokości niczym nie grozi. Niezwykle ważna jest również umiejętność ślizgania się po barierkach, ogrodzeniach, torach, przewodach i czym tylko się da (nawet po wodzie!). Jest to proste i szalenie skuteczne, a margines błędu dość spory, więc wystarczy wdusić odpowiedni przycisk, a bohater sam przyklei się do najbliższej powierzchni.

Płynne przemieszczanie się po mapie możliwe jest nie tylko dzięki wachlarzowi użytecznych talentów, ale i przemyślanej konstrukcji świata. Wszystko dlatego, że Sunset City jest miastem strasz-

Brygada Chaos

Wersja PC pozbawiona jest Brygady Chaos, czyli trybu kooperacji dla ośmiu graczy, zaszytego w bebechach kampanii. Niewielka strata, bowiem w swej pierwotnej formule od początku wydawał się doklejony na siłę i raczej niepotrzebny. Z uwagi na charakter rozgrywki współpraca bardzo szybko zamieniała się w festiwal podkradania punktów i wzajemnej rywalizacji (walczyliśmy o miejsce w rankingu, a zdobyte w tym trybie klamoty i ulepszenia przenosiły się do solowej przygody).

Straszny dziś tłok na ulicach. Albo nowe pluszaki rzucili w Biedronce, albo karp na promocji w Lidlu.



Potwory dzielą się na takie, które giną od jednego strzału, i takie, które wymagają kontenera pocisków.

Szalona i bezkompromisowa. Takich gier potrzebujemy.

nie zagraconym. Ulice są ciasnawe, przestrzenie między budynkami nieznaczne i niemal wszystko dookoła może posłużyć do dalszego wybicia. Trzeba tylko schować do kieszeni przyzwyczajenia z innych sandboksów, a po krótkim treningu łatwo wpaść w odpowiedni rytm i wyczyniać akrobatyczne cuda. **Wyobrażacie sobie Saints Row IV połączone z Jet Set Radio?** Tym właśnie jest Sunset Overdrive.

Rozmiar się liczy

Ojcowie Ratcheta i Clanka wielokrotnie udowodnili, że w temacie projektowania pukawek ich wyobraźnia jest nieograniczona, a rzeczona produkcja tylko utwierdza w tym przekonaniu. **Wachlarz spluw jest nie tylko różnorodny, ale i kompletnie odklejony od rzeczywistości.** Każda giwera jest ogromna, każda przesadzona, prawie każda niepoważna. Wyrzutnia płyt winylowych, spluwa ciskająca kulami do kręgli, granatnik na wybuchające pluszaki, zraszacze plujące kwasem...

Mogłoby się wydawać, że strzelanie w takim rozgardiaszu będzie problematyczne, ale tu w sukurs przychodzi sprawny auto-aim, który przykleja się do każdego draba w zasięgu celownika. Zresztą mechanika strzelania oraz charakter samych pukawek nie wymagają od nas precyzji. Ważniejszy jest ruch – to fikanie koziołków, bieganie po ścianach, ślizganie się i łączenie tego wszystkiego w efektowne sekwencje jest sercem gry i przekłada się na wymierną korzyść, pompując tzw. wskaźnik stylu. Zapełnianie go aktywuje wzmocnienia, które wcześniej przypisaliśmy do broni bądź postaci. Do tego dochodzą manipulatory pozwalające znacząco przypakować bohatera i wspomóc go w walce. Jest ich prawdziwe zatrzęsienie, co sprawia, że styl rozgrywki w dużym stopniu zależy od nas samych i doboru określonych usprawnień.

Konwersja na medal

Grafika jest świetnym uzupełnieniem charakternej rozgrywki. Na każdym kroku kontrasty i kolory wypalają oczy, nie wiadomo, na czym skupić wzrok, bo wszystkiego jest dużo, a z uwagi na szalone tempo obrazy zmieniają się jak w kalejdoskopie. To oczywiście nie wada, choć po dłuższej sesji głowa może spuchnąć od nadmiaru bodźców. Wobec powyższego jednak kluczowa była jakość konwersji – problemy z płynnością po prostu zabiłyby ten tytuł. Na szczęście wersja PC działa i wygląda równie dobrze jak materiał źródłowy na konsoli Microsoftu. W zasadzie nawet lepiej, bo otrzymujemy dodatkowo rozdzielczość 4K i zdjęte ograniczenie liczby klatek (na XBO mieliśmy 900p w 30 fps-ach). Szkoda tylko, że **polonizacja nie należy do najlepszych**, a niektóre odzywki, które w zamierzeniu miały być cool, są tak czerstwe, że zęby bolą. Warto również pomyśleć o podpięciu pada, bo choć gra obsługuje gryzonia i klawiaturę, steruje się nimi nieco topornie.

To sandbox totalny, szalony i bezkompromisowy. W dobie coraz poważniejszych piaskownic, które ścigają się w naśladowaniu rzeczywistości, właśnie takich gier potrzebujemy. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 7

- + świetna mechanika
- + szalone tempo zabawy do ostatnich minut
- + zakręcone postacie, absurdalna historia, wariackie misje
- + fantastycznie zaprojektowane miasto
- + mimo czterech lat na karku dobrze się prezentuje
- + multum znajdziek i aktywności pobocznych...
- − ...które jednak niczym szczególnym nie zaskakują
- − polonizacja co najwyżej poprawna
- − humor bywa naprawdę czerstwy
- − gra na myszce i klawiaturze to średnia przyjemność

PEGI ?

PRODUCENT: NOBLE MUFFIN
CENA: 72 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 750

SKRADANKA • WŁAMANIA • KRADZIEŻE

THIEF SIMULATOR

Chowa się pod łóżkiem: **enki**

Cenię sobie dobre gry o złodziejach i żałuję, że jest ich tak mało.

To skradanka w wydaniu czystym – łupimy, ale nie łupiemy.

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 5

+ wciąga!
+ sporo narzędzi do wykorzystania
+ mechanika obserwacji lokatorów

− brak dobrej fabularnej zahaczki
− pozorna otwartość
− tylko dwie dzielnice
− i sporo głupotek

THIEF SIMULATOR

Zaczęło się od pierwszych Thiefów, potem całkowicie znienacka trafiłem na niedocenione według mnie Stolen, dwuwymiarowe The Swindle wywołało u mnie dwa lata temu nieszkodliwą odmianę obsesji, a ostatnio z lubością ograłem zahaczające o złodziejstwo (ale w wersji szpiegowskiej) Invisible Inc. oraz Phantom Doctrine. I jakoś nie wpadłem przy tym wszystkim, że taki twór jak Thief Simulator może powstać i na dodatek nie być zły!

VI Nie kradnij

Pierwsze spotkanie z grą pozostawiło mnie z wrażeniem obcowania z jednym z niezamierzenie najśmieszniejszych „symulacyjnych" potworków. Główny bohater to niedożywiony kuzyn Jasona Stathama, który, jak informuje ogryzek fabuły, popadł w długi. Aby je spłacić, podąża za wskazówkami niejakiego Vinny'ego, który pcha go do kolejnych włamań w dzielnicy domków jednorodzinnych. Z chichotem przyjąłem sposób pozyskiwania przez bohatera sprzętu złodziejskiego (materializuje się po zakupie przez internet), a także istnienie serwisu Rabuj.pl oraz forum Kradnij.to, gdzie odpowiednio możemy podjąć się dodatkowych zleceń oraz kupić informacje na temat łupów w danym domu i zwyczajów jego mieszkańców. (Czyżby tak dorabiał do renty „osiedlowy monitoring"?). Nieistniejący model jazdy naszego gruchota przyprawił mnie o chroniczną parskawicę, a modele przechodniów oraz animacja pierwszego lokatora, który kręci się przez sen z prędkością turbiny parowej, przyciągnęły z plaśnięciem dłoń do czoła. A potem... przez dziesięć godzin nie grałem w nic innego.

Pamiętaj: schludny złodziej zawsze zamyka za sobą drzwiczki.

Wszystko przez **kilka prostych, ale udanych i umiejętnie uzależniających mechanizmów**. Wspomniana dzielnica (w połowie rozgrywki odblokowujemy drugą, bogatszą, choć zdecydowanie przydałaby się jeszcze jedna) to półotwarta lokacja, której mieszkańcy żyją według ściśle określonego rozkładu dnia. Pierwszym krokiem jest zatem dowiedzenie się, kiedy (w grze godzina to ok. minuty i 12 sekund) dom stoi pusty, a jeżeli ktoś z niego nigdy nie wychodzi, to przynajmniej w jakim czasie sypia. Obchód działki pozwala też zlokalizować np. luźne sztachety albo pnącza, po których można się wspiąć (przy czym „akrobacji" tego typu, podobnie jak rzucania cegłami, trzeba się najpierw „nauczyć"...). **Cały czas pojawiają się nowe wyzwania i sprzęt do wykorzystania.** Wytrychy, noże do szkła, słuchawki do zamków w sejfach, klony elektronicznych kluczyków do samochodów itd.

VI(a) Nie daj się złapać

Gdy już dostaniemy się do środka, następuje pełen emocji czas czyszczenia szuflad, szafek, stołów, półek i ścian domostw z najcenniejszych znalezisk (plecak ma ograniczoną pojemność, a telewizor możemy chwycić tylko jeden). Gdy przyuważy nas lokator albo przechodzień (a ci o godzinie 23:00 jak na złość zaczynają procesję po chodnikach), mamy chwilę na ucieczkę lub schowanie się przed policją. To zresztą kolejny powód do rechotu, gdy schowani pod łóżkiem, w śmietniku albo szafie widzimy, jak policjant podbiega do nas, świeci latarką na zewnątrz, ale nigdy nie zagląda do środka.

W końcu, obładowani, jedziemy sprzedać fanty albo w sieci, albo w lombardzie u znajomego Rosjanina (sądząc z akcentu). Tylko zresztą po to, by za chwilę wrócić i obrabować sąsiadów. I szkoda, że **gra nie pozwala na pełną dowolność rozwoju, sztucznie hamując postępy** to konieczność odblokowania umiejętności, to zakupu sprzętu. Taka jednak musiała być cena tego, by kilkorgu naszych rodaków ze studia Noble Muffin udało się prostymi środkami i z nie najświeższego tworzywa ulepić coś, czemu z zaskakującą przyjemnością poświęciłem dwa intensywne dni grania. Czekam na sequel! |CDA|

PEGI 3

PRODUCENT: TORUS GAMES
CENA: 108 ZŁ (PC), 148 ZŁ (PS4, XBO), 158 ZŁ (NS)
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE 2 QUAD Q6600 2,4 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GT 430 TI/ RADEON HD 6850

DLA DZIECI • PLATFORMÓWKA • PSY

PSI PATROL RUSZA DO AKCJI!

Merda ogonem: **Krigore**

Serial „Psi patrol" to jedna z najpopularniejszych animacji dla najmłodszych. I choćby dlatego jestem przekonany, że gra pod tym samym tytułem znajdzie liczne grono odbiorców – nawet pomimo faktu, że w istocie jest jedynie prostą platformówką.

Każdy, kto w ciągu ostatnich paru lat miał kontakt z dzieciakami, wie, że owczarek niemiecki jest policjantem, buldog – budowlańcem, a pudel lata różowym helikopterem. Te i inne psiaki, a właściwie szczenięta, to bohaterowie „Psiego patrolu". Prowadzonej przez chłopca drużyna czworonogów w każdym odcinku rusza na pomoc będącym w potrzebie. Dokładnie to samo robimy, trzymając w ręce pada lub siadając przy klawiaturze.

Na ratunek!

Dzieciaki, które znają serial, w grze odnajdą się od razu. Koncepcja jest ta sama: ruszamy na ratunek. Całość prezentuje się bardzo podobnie jak w przypadku kolejnych odcinków telewizyjnej animacji. Najpierw odbywa się krótka odprawa w bazie, gdzie jest nakreślany cel misji, potem zaś psiaki zabierają się do roboty. A my każdorazowo prowadzimy tylko wybrane, przewidziane scenariuszem zadania szczeniaki.

Psi patrol jest platformówką 2,5D. Główne zadanie gracza polega na prowadzeniu danego zwierzaka tak, by pokonywać przeszkody i zbierać rozrzucone po kolejnych lokacjach znajdźki. Zabawa wygląda mniej więcej jak klasyczne przygody Mario, niekiedy jednak perspektywa się zmienia i musimy np. pokonać pokazywany od góry labirynt lub przefrunąć z jednego punktu do drugiego. **Aspekty zręcznościowe nie są jednak wymagające** – główny nacisk położono tu na kolekcjonowanie wspomnianych fantów i przemieszczanie się po mapie.

Dodatkowym urozmaiceniem są proste zagadki. Ponownie: nie jest to nic wyszukanego, a poziom zadań dostosowano do odbiorcy. To proste do pokonania trudności, gdzie np. trzeba wybrać z trzech dostępnych umiejętności tę, która najbardziej pasuje do sytuacji, a następnie – to znów przykład – załatać most przy użyciu odpowiednio dobranych pod względem kształtu skał. Prościzna – ale dla młodego gracza zajmująca i zgodna z tym, co widział wcześniej w serialu animowanym.

Starsze psiaki

Pod względem technicznym szału nie ma. Grafika jest prosta, by nie powiedzieć – prymitywna. Zwierzaki wyglądają dobrze, lokacje jednak wyraźnie gorzej i przywołują na myśl bardziej tytuły na urządzenia mobilne niż na konsole. No, tak pustawo jest. Tytuł trzeba jednak pochwalić za ergonomię: wszystkie elementy interfejsu są duże i dostosowane do możliwości manualnych młodszych użytkowników konsol. Tak samo zresztą jest z narracją – głos i sposób intonacji może na dłuższą metę irytować starszych, młodsi jednak poczują się jak w kreskówce.

Ocena jest niska – bo wystawiona z perspektywy dorosłego gracza. A ten w Psim patrolu, prawdę mówiąc, nie ma czego szukać. **To gra dla najmłodszych pado-dzierżców i ci będą się przed ekranem świetnie bawić.** Testowałem na siedmiolatku, który – mimo że już trochę z przygód tych pociesznych zwierzaków wyrósł – grał w to namiętnie i z radością. Rozgrywka jednak nie stanowiła dla niego większego wyzwania – tytuły z serii Lego pod tym względem wypadały dużo lepiej. Jeśli jednak ktoś szuka prezentu świątecznego dla młodszego dziecka, to Psi patrol będzie strzałem w dziesiątkę. |CDA|

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 5
AUDIO 5

+ atrakcyjna dla najmłodszych rozgrywka
+ świetnie oddaje realia kreskówki

− starsi nie mają tu czego szukać...
− ...i szybko się znudzą
− niedzisiejsza grafika

Na dzieci czekają proste zagadki.

PEGI 16

PRODUCENT: DIGIXART
CENA: 100 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-2500K 3,3 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON HD 7870

I WOJNA ŚWIATOWA • „NARRACYJNE DOŚWIADCZENIE"

Odpalał racę: **Papkin**

W tym roku chyba nikt bardziej ode mnie nie wyczekiwał nastania 11.11.

Nie mam jednak na myśli obchodów stulecia odzyskania niepodległości, ale 11.11.1918, datę podpisania wieńczącego I wojnę światową rozejmu w Compiègne, wraz z nastaniem której kończy się również akcja Memories Retold. Koprodukcja Digixartu i Aardmana („Wallace i Gromit") to żywy dowód na to, że gry wideo są od filmów narracyjnie uboższe i że znacznie więcej uchodzi im na sucho. Aż dziw, że o ile animacja (by nie szukać daleko: „Walc z Baszirem", „Persepolis", hulający w kinach „Jeszcze jeden dzień życia") potrafi przedstawić nam ważne karty historii w sposób atrakcyjny, a zarazem czegoś widza nauczyć, grę wideo stać wyłącznie na 3 x B – banał, bierność, bufonadę.

Rozkwitały pąki białych róż

Yoan Fanise to pasjonat Wielkiej Wojny. Po Valiant Hearts (którego fabułę Francuz rozpisał jeszcze za czasów współpracy z Ubisoftem) scenarzysta podnosi temat po raz wtóry, tym razem przeplatając losy Harry'ego (Elijah Wood), kanadyjskiego fotografa, pragnącego zaimponować dokonaniami wojennymi pewnej dziewczynie, oraz Kurta (Sebastian Koch), Niemca, który wyprawia się na front w poszukiwaniu zaginionego syna. Fanise ponownie opisuje pierwszowojenne realia i ponownie **ma nam do zaoferowania bardzo lichy przekaz**. Po „globalny konflikt dotknął też zwykłych ludzi" pisarz uświadamia nas, że... przerywamy recenzję, by nadać ten ważny komunikat... „Nie wszyscy Niemcy byli źli".

11-11 to jedna z tzw. „gier zaangażowanych", którym – co uważam za błąd w sztuce – recenzenci od prawa do lewa wybaczają braki w najbardziej podstawowej dla naszego medium kategorii. Rozgrywce. Ta ogranicza się tutaj do przemierzania liniowych korytarzy lokacji i „chłonięcia atmosfery", przetykanego nonsensownymi minigrami. Harry, z racji profesji, musi czasem cyknąć parę zdjęć, ale gra nijak nie ocenia ich jakości. Z kolei Kurt pisze listy do żony i dziecka. Szkopuł w tym, że wpływ twórczości epistolarnej na życie córeczki zaczyna się i kończy na poziomie deklaracji. Opcjonalnie da się też pograć w karty, ale że w szeregach Ententy i Trójprzymierza hazard uprawiają osoby dotknięte bielmem i wyzute z refleksu, to – jak mawia moja lepsza połówka – zupełnie nie przynosi to satysfakcji, weź przestań. Niekiedy możemy wcielić się w kota, co to skacze po kilku obiektach, ale że jest to kot dobrze wychowany – tylko po tych, po których pozwolił mu pan projektant. Bywamy również gołębiem, acz zawsze leci on po określonej trajektorii, a my możemy jedynie nieco zmienić kąt tego lotu. Są tu zagadki, ale takie niespecjalnie zagadkowe. Przykładowo mamy ustawić radio, czyli kliknąć pstryczek i pokręcić pokrętłem. Po drodze uczestniczymy w najprostszej, najbardziej prymitywnej wariacji na temat Guitar Hero od czasów wynalezienia pięć tysięcy lat temu instrumentów strunowych oraz w paradnej minigrze polegającej na krojeniu chleba.

11-11 chce też być produkcją edukacyjną, ale aspekt dydaktyczny realizuje leniwie. Ot, jeśli zboczymy na chwilę z drogi, to zbierzemy karteluszki z pierwszowojennymi ciekawostkami. Gra nie potrafi opowiedzieć nam o pierwszej wojnie, sprytnie wplatając informacje na jej temat w fabułę, a jeśli już próbuje, to poprzestaje na banałach (np. ledwie muskając temat użycia broni chemicznej w bitwie pod Ypres). Należy postawić pytanie: po co w ogóle 11-11: Memories Retold jest interaktywne? Śmiem twierdzić, że odpowiedź brzmi: bo krytycy gier wideo nie są filmoznawcami, którzy potraktowaliby rzecz surowiej.

Wojenko, wojenko

W teorii dwóch bohaterów pozwala na zderzenie dwóch punktów widzenia, a dzięki postawieniu na historię, a nie rozgrywkę – ich motywacje powinny wybrzmieć mocniej. Powtórzę: w teorii. W istocie bowiem zarysy protagonistów, które popełniłem cztery akapity temu, są wystarczające. Naiwny Harry chce zaimponować wybrance serca. Odpowiedzialny Kurt poszukuje zaginionego syna. O życiu wewnętrznym czy biografii tego pierwszego nie dowiemy się już niczego. Ten drugi regularnie pisuje za to do żony i córki, przy czym jest to rodzina jak z pocztówki – nudna i żadna. Fanise czyni swoich bohaterów właściwie pozbawionymi właściwości everymanami, co w kinie wojennym ma sens, ale tylko wtedy, gdy reżyser ukaże ogromną skalę konfliktu i zamknie widzowi usta jego okrucieństwem. W 11-11 nic takiego się jednak nie dzieje. Dodajmy, że o ile akt pierwszy stara się być realistyczny, drugi wprowadza pewne elementy nadprzyrodzone i nienaturalne zbiegi okoliczności. Trzeci jest zaś tak pretensjonalny i unurzany w kiczu, że **trudno traktować 11-11 inaczej jak nieudolną alegorię**. Jeżeli

Zamiast ruszać na front...

...najlepiej zostańcie w domach.

nigdy nie zamierzacie zagrać (do czego gorąco zachęcam), służę jego streszczeniem: Harry dostaje się w niewolę, ale udaje mu się dotrzeć na farmę Kurta. Ten wpada na pomysł, by wyprawić druha balonem do Kanady. Choć żaden z panów nigdy nie skonstruował balonu, udaje im się go zbudować z zebranych w mieście płacht materiału i skrzyni zachachmęconej z gospody. Harry (bez prowiantu, bo i po co) wyrusza w podróż.

W ostatniej scenie Kurt, kierowany żądzą zemsty, przedostaje się do Belgii, gdzie celuje do mordercy swego syna. Harry zaś, przy akompaniamencie błyskawic, retrospekcji (bo przecież odbiorca na pewno nie załapał pobudek postaci i trzeba mu je przypomnieć) oraz orkiestrowych uderzeń, wpada w czasoprzestrzenny wir, który pozwala mu przedostać się bądź do Kanady, gdzie połączy się z ukochaną, bądź do Belgii, dzięki czemu uratuje życie i duszę przyjaciela. Nawet ja, osoba do cna pretensjonalna, równie pretensjonalnego finiszu zdzierżyć po prostu nie mogę.

Akcję rozdęto do pięciu godzin, ale długie kwadranse to taka narracyjna mamałyga. Rozmowy z enpecami są zupełnie nieinteresujące, zresztą – większość częstuje nas jednozdaniowymi kwestiami. W obozie jeden pochwali się, że pija rum, drugi zainteresuje się przytroczonym do naszego boku aparatem, trzeci poradzi, byśmy koncentrowali się na małych rzeczach. W kantynie wiarus sentencjonalnie zauważy, że „zwycięstwo jest tuż za rogiem", inny parsknie pod nosem „cholerna wojna", a trzeci postara się wzbudzić egzystencjalne niepokoje słowami: „boisz się? Ja nie". Dodajmy, że produkcja nieumiejętnie udaje nieliniowość, niekiedy pozwalając nam rozegrać jakieś fragmenty w obranej przez nas kolejności, ma też na podorędziu wybory moralne, ale – wiwat, gry wideo – manichejskie. Pisząc list do córki, możemy zdecydować się, czy chcemy, by wyrosła na tarzającą się we własnych odchodach psychopatkę, czy dumną z heroizmu ojca, zbierającą kwiatki pensjonarkę.

Dowód na to, że gry są od filmów uboższe narracyjnie.

Leguny w niebie

W kategoriach stricte filmowych **Memories Retold broni się wyłącznie udźwiękowieniem i montażem**. Olivier Deriviere (Remember Me) stworzył zróżnicowany, stosownie podniosły soundtrack, a Londyńska Orkiestra Symfoniczna zadbała o jego właściwe brzmienie. W grze roi się od postaci rozmaitych narodowości, które przemawiają w swoich rodzinnych narzeczach, co – w połączeniu z dobrą reżyserią dźwięku – pozwala na chwilkę zapomnieć, że mamy do czynienia ze światem niewiarygodnie płaskim i płytkim. Słysząc w fabryce zeppelinów podniesione głosy robotników, skrzące się iskry, stukot narzędzi i chrobot maszynerii, widz na chwilę zawiesza niewiarę. Grę zręcznie też zmontowano, bo jej sceny stale wchodzą ze sobą w dialog. W sekwencji bitwy pod Arras napięcie budują ciągłe przebitki z obu stron frontu. W ostatnim z rozdziałów developerzy zderzają idyllę wiejskiego życia Harry'ego z wendetą Kurta, co pomaga uwypuklić wewnętrzną przemianę tego drugiego.

Mieszane uczucia wywołuje oprawa graficzna. Inspiracje malarstwem Turnera czy Moneta są niezaprzeczalne, ale o ile obraz olejny ma swoją kompozycję, ruch sporo psuje. Sekwencje brzydkie (bo – nie ukrywajmy – animacje i modele postaci to amatorszczyzna, którą przysłaniają filtry) sąsiadują z marzycielskimi, poetyckimi scenami (np. lotem przez pełne maków pola Sommy). Inna rzecz, że glitchy tu dostatek.

Pożogi kurhan ojczyźniany
Piastowski demiurg biczowany
W orlęce skrzydła czerń się wplata
Wieszcz łeb podnosi sponad bata

Powyższy śródtytuł to romantyczny wiersz sylabotoniczny. Liczba sylab w każdym wersie jest równa, akcenty padają podobnie, pojawia się też przynajmniej kilka romantycznych toposów (indywidualizm, bunt, pęd ku wolności, fascynacja średniowieczem). Ale to, że jest poddany pewnej strukturze i opowiada o pewnych rzeczach, wcale nie czyni z niego – jak intuicyjnie czujecie – dobrej poezji. Z podobnych przyczyn Memories Retold **to ani dobre malarstwo impresjonistyczne, ani dobry film wojenny, ani dobry program edukacyjny, ani dobra gra wideo**. Jego wysokie oceny (zależnie od platformy: 77-79% na Metakrytyku) to dowód na patologię naszej branży, która zawiesza krytycyzm za każdym razem, gdy ktoś choć trąca patykiem ważny temat. **|CDA|**

OCENA

4

GRYWALNOŚĆ 3

WIDEO 6

AUDIO 8

+ dobre udźwiękowienie, gra aktorska i montaż
+ niekiedy – ładne, poetyckie ujęcia

– pretensjonalna i kiczowata do granic możliwości
– kulejąca rozgrywka
– płascy bohaterowie, lichy morał
– przedobrzone zakończenie

PEGI ?

PRODUCENT: BULWARK STUDIOS
CENA: 108 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8.1/10, INTEL CORE I3 3,3 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 770/ RADEON HD 7970

TAKTYCZNA • WARHAMMER 40K • TECH-KAPŁANI

WARHAMMER 40,000: MECHANICUS

Puszcza na cały regulator pieśni ku chwale Omnisjasza: **enki**

Sympatycy taktycznych turówek, otwórzcie się na światłość Boga Maszyn. Niech wasze dusze grają w rytm chwalebnego marszu tech-kapłanów i ich skitarii!

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 9

+ ciekawy system walki taktycznej
+ świetnie napisana
+ genialnie udźwiękowiona

− nieco zbyt łatwa
− bywa powtarzalna
− anonimowi bohaterowie

Warhammer 40,000, który od lat nie ustaje w szturmowaniu growego poletka, zaatakował mnie w tym roku z trzech stron. Gladius: Relics of War sympatycznie sklonował Cywilizację, Inquisitor – Martyr z rozmachem spróbował podrobić Diablo, ale dopiero Mechanicus trafił mnie w miękkie podbrzusze, oferując swoją **ze wszech miar godną pochwał wersję XCOM-a**.

Akcja gry toczy się w niewielkim, wybranym zakątku uniwersum WH40K, na uśpionej planecie Silva Tenebris. Konflikt, który wybucha wraz z odkryciem przez siły ekspedycyjne tech-kapłanów (chwała Omnisjaszowi!) podziemnych grobowców necronów (plugastwo i herezja!), pozostaje w trzonie fabuły od początku do końca około dwudziestogodzinnej rozgrywki. Jest więc **równie dużo modyfikowania bohaterów i ulepszania ich o kolejne mechaniczne ramiona, co turowego ścierania się** bezpośrednio z przedstawicielami starożytnej rasy nieumarłych maszyn. Mógłbym się rozpisywać na temat interesującego – i bardzo udanego – podejścia do systemu dzielonych pomiędzy bohaterami punktów akcji (tutaj: kognicji), „wydzierania" owych punktów z otoczenia i trucheł wrogów, a także wykorzystywania serwitorów i jednostek pomocniczych jako mięsa armatniego. Poprzestanę jednak na krótkim podsumowaniu: rozgrywka jest tyleż solidna i satysfakcjonująca, co... łatwa. Wyróżnić natomiast pragnę dwóch ludzi, którzy sprawili, że **ta wybitnie średniobudżetowa produkcja zostanie w mojej pamięci na długo**. Pierwszym z nich jest...

Ben Counter

Brytyjski autor opowiadań i powieści z uniwersum Warhammera 40,000 poprzez swoją kreację najważniejszych członków ekspedycji i stopniowo zarysowywane relacje między nimi sprzedał mi cały pomysł na tech-kapłanów w taki sposób, że z miejsca kult Omnisjasza stał się moim ulubionym motywem całego uniwersum. Korzystający z własnych uczuć jak z narzędzi pragmatyczny dowódca Faustinus; skomputeryzowany Scaevola wysławiający się komputerowym kodem; pobożny Videx, który na każdą sytuację ma sentencję z którejś ze świętych ksiąg zakonu; subdomina Khepra uosabiająca sumienie i człowieczeństwo całej tej mechaniczno-człowieczej zgrai. Wszyscy są cudownie przerysowani i aż szkoda właściwie, że to nie nimi kierujemy podczas bitew i nie o nich dbamy pomiędzy misjami na ekranach rozwoju i ekwipunku.

Na szczęście podczas eksploracji grobowców, która odbywa się na schematycznej mapie i opiera na podejmowaniu serii decyzji, ostatecznie wpływających na warunki początkowe kolejnego starcia, można się ich naczytać do woli. I nasłuchać, bo choć „rozmawiają" niezrozumiałym bełkotem, ich głosy zostały dobrane fantastycznie. Tu zresztą czas na mojego drugiego bohatera, który nazywa się...

Guillaume David

Praca, jaką wykonał ów kompozytor i reżyser dźwięku przy tej grze, to małe dzieło sztuki. **Audio Mechanicusa chwyciło mnie za fraki już przy pierwszych słowach intra i nie puściło do tej chwili.** I to zarówno dzięki odgłosom otoczenia, jak i fantastycznemu ambientowo-industrialno-sakralnemu soundtrackowi, który z głębi serca polecam dokupić do podstawowej wersji gry na Steamie. Muzykę Davida uważam za coś, co wreszcie można postawić obok pełnych patosu orkiestrowych kompozycji Doyle'a W. Donehoo do Dawn of War II. I nie pamiętam, kiedy ostatnio (wyłączywszy RDR2) tak bardzo zachłysnąłem się udźwiękowieniem gry.

Mechanicusowi zdecydowanie **przydałby się tryb o wyższym poziomie trudności** (albo niemożność wczytywania zapisów gry), większa różnorodność lokacji czy dodatkowa rasa do anihilacji słusznymi salwami ognia i fosforu. Czas spędzony przy nim uważam jednak za bardzo przyjemny. Czekam na „dwójkę" i daję osiem na zachętę. |CDA|

Żarliwa modlitwa prowadzi do oświecenia.

PEGI ?

PRODUCENT: LORIA
CENA: 69 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: MOŻE BĘDZIE

PC: WIN 7/8/10, PROCESOR DOWOLNY, 4 GB RAM, KARTA GRAFICZNA Z OBSŁUGĄ DX10

RTS • HOŁD KLASYCE • 2D

Loria

„Zabite tých orkov!". „Áno, milord!".

Spomína na staré časy: **Mac Abra**

Przechodzący obok Allor wpatrzył się w ekran mojego monitora i wyraźnie zdziwiony zapytał „...ej, ale dlaczego grasz w Warcrafta II?!". A to była Loria, słowacki hołd dla tego klasyka RTS-ów.

Ale nie dziwcie się Allorowi, większość z was też by się pewnie nabrała, bo podobieństwo jest tu naprawdę spore. Oględnie mówiąc. (Są tam też delikatne pożyczki z Warcrafta III).

VojnaCech 2+

Charakterystyczny design map (złożonych z kwadratowych klocków) oraz budowli, projekty części postaci i reguły gry zdają się niemal żywcem skopiowane z gry Blizzarda. Niemal, bo Loria ma grafikę w HD i współczesne efekty świetlne. No i można mieć armię złożoną z 24 jednostek, a do rozgrywki dołożono bohaterów (w sumie sześciu), których możemy samodzielnie rozwijać. Wszyscy scharakteryzowani są typowo erpegowymi parametrami (wytrzymałość, zręczność itd.), które modyfikujemy zdobywanymi w walkach punktami doświadczenia. Do tego każdy z nich ma rozmaite umiejętności bitewne, takoż podlegające kilkustopniowym ulepszeniom, i może zbierać itemki.

W grze mamy dwie rasy, a każda z nich oferuje nam kampanię złożoną z ośmiu misji. Jest też pięć misji solowych (skirmish; 1v1, 2v2, 3v3). Multiplayera brak. Ale autorzy deklarują, że jak gra się nieźle sprzeda i zgromadzą fundusze, to takowy tryb dorobią. A sama rozgrywka? Budujemy, naprawiamy i rozwijamy rozmaite struktury produkujące żołnierzy i machiny bojowe, wysyłamy drwali do lasu, a górników do kopalni złota (limitowane zasoby kruszcu), wznosimy wieże strażnicze, ulepszamy i awansujemy żołnierzy, oczyszczamy mapę z mgły wojny, pożeramy znajdźki, by zregenerować energię i manę, rzucamy czary lecznicze i bojowe... Prawda, że brzmi znajomo?

Znacie? To posłuchajcie, czyli klasyka RTSów po słowacku.

Nemám to rád

Jako że RTS-y przez lata dzielące nas od premiery Warcrafta II „troszkę" ewoluowały, nieco męczy brak w Lorii niektórych oczywistych dziś mechanizmów. Nie da się na przykład ustawić formacji, skolejkować rozkazów (poza produkcją jednostek), stworzyć oddzielnych grup oddziałów czy choćby skłonić rekrutów, by samodzielnie dołączali do mojej armii(*). Na średnim poziomie trudności **nie poraża AI** (m.in. wróg nigdy się nie poddaje, więc czasem trzeba przeczesywać całą mapę, by znaleźć tę jedną, cholerną, przeoczoną wieżę strażniczą...). Czuć też ograniczony budżet. Odzywki postaci są boleśnie powtarzalne (są zresztą efektem pracy dwóch osób), a niezła muzyczka w tle po paru misjach zaczęła mnie okrutnie irytować, bo ileż można słuchać tego samego?

Nie podoba mi się brak tutoriala i instrukcji, choćby z tej przyczyny że w grze jest sporo rozmaitych parametrów i czasem mało intuicyjnych ikonek w dość nieergonomicznym i mało czytelnym menu, opisanych skrótami i liczbami. Poczułem się jak w epoce, gdy przynosiło się skopiowaną na dyskietkę grę z giełdy i samodzielnie „rozkminiało się" jej klawiszologię i zasady. Ale w czasach, gdy się kupuje oryginały, to jednak oczekuję jakiegoś wsparcia ze strony twórców. Udostępnienie instrukcji w formie PDF-a powinno być dla autorów Lorii oczywistą oczywistością, bo wysiłek niewielki, a koszt praktycznie żaden.

Docela dobrá

Uwielbiałem Warcrafta II, więc te mniej więcej 20 godzin było dla mnie jak sentymentalna podróż w przeszłość i **bawiłem się całkiem nieźle**. Jeśli lubicie słuchać brzmiących podobnie jak oryginał coverów waszych ulubionych utworów i cenicie klasyczne RTS-y, to Loria jest dla was. |CDA|

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 5

+ całkiem nieźle się bawiłem
+ elementy RPG
+ poczucie humoru twórców
+ ta nostalgia...
+ hołd dla klasyki RTS-ów...

− ...nie wiem, czy nie przesadny
− czuć niskobudżetowość
− rozmaite niedoróbki
− brak multi
− brak instrukcji

(*) Acz rzec należy, że niemal codziennie pojawiają się nowe patche, którymi autorzy sukcesywnie poprawiają wytknięte przez graczy usterki i niedoróbki, więc w momencie, gdy to czytacie, gra może być sporo lepsza, niż wtedy, gdy ja w nią grałem.

PEGI ?

PRODUCENT: PLAUSIBLE CONCEPT
CENA: 54 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-2100T/ ATHLON X4 5350, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 480M/RADEON HD 6790

RTS • WIKINGOWIE • MINIMALIZM

BAD NORTH

Ryzykuje i fizykuje: **enki**

Ratuj się kto może! Przybyli palić, gwałcić i mordować – malutcy, pocieszni wikingowie.

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 6

+ przejrzysty erteesik
+ sympatyczna oprawa
+ wciąga

– nie warto eksperymentować
– przydałaby się może jeszcze jedna klasa

BAD NORTH

Szwedzki minimalizm w grach to już prawie ruch artystyczny, żeby wymienić takie tytuły jak Rymdkapsel, Clustertruck czy Totally Accurate Battle Simulator. Bad North kilkuosobowego studia Plausible Concept to sympatyczny taktyczny RTS w pigułce, który **pomimo kilku wad pozwala się cieszyć przede wszystkim prostotą i czystością rozgrywki**.

Mała Północ

Zamysł fabularny Złej Północy można porównać do tego z FTL-a – oto z lewej strony mapy nadciąga brodata pożoga i co turę połyka kolejne wyspy ciągnącego się hen w prawo archipelagu. Aby nie dać się pożreć przez wikińską nawałę, skaczemy z naszym wojskiem ze skrawka lądu na skrawek, za każdym razem musząc odeprzeć kilka do kilkunastu fal desantujących chibi-barbarzyńców. Do dyspozycji mamy maksymalnie cztery oddziały, trzy klasy i spowolnienie czasu. Reszta to umiejętność odpowiedniego ustawienia się, wyczucia momentu na szarżę oraz odpowiedniego podziału sił, gdy atak nadchodzi z kilku stron jednocześnie. Mapy są przy tym tak małe, że wszystko widać jak na dłoni.

Głównym celem każdej około pięciominutowej potyczki jest utrzymanie przy życiu co najmniej jednego żołnierza, aby móc odblokować kolejne wyspy i mieć dokąd skoczyć w następnej turze. W praktyce jednak, aby odnieść sukces (czytaj: dotrzeć jak najdalej lub wręcz ukończyć grę po około 40 turach), nie tylko nie można sobie pozwolić na utratę oddziałów, ale przede wszystkim należy obronić przez spaleniem jak najwięcej domostw na wysepce. Choć niektóre proceduralnie generowane skrawki lądu aż proszą się, by okopać się na szczycie któregoś pagórka i nie wyściubiać z niego nosa, nigdy nie da rady tego zrobić bez strat w owej infrastrukturze. A jest o co walczyć, bo podczas starcia chatynki służą jako punkty odnawiania liczebności oddziałów, a gdy jest już po wszystkim, każdy uchowany dom daje od jednej do kilku monet potrzebnych do rozwoju wojsk.

Prosto, krwawo i przyjemnie.

Niezła Północ

Bad North to jedno wielkie (choć minimalistyczne) **grove „uosobienie" motywu ryzyka i nagrody**. Ów motyw prezentuje się najlepiej, gdy podejmujemy decyzję o wycofaniu danego oddziału, aby go przegrupować (co trwa milenia) i bronić się znacznie mniejszymi siłami, ale za to aby mieć później większą szansę na odparcie ostatniej fali. Albo gdy uznajemy, że czynna obrona którejś plaży byłaby zbyt niebezpieczna i postanawiamy poświęcić chatkę lub dwie przy brzegu, ale przeżyć. W chwilach największej (choć znów: minimalistycznej) rozpierduchy nadnercza strzykają adrenaliną, gruczoły ekrynowe plują potem, a w mózgownicy wiatraczek zapuszcza maksymalne chłodzenie. Zwłaszcza na wyższym z dwóch poziomie trudności.

Poprzez serię bolesnych zawodów przekonałem się, z drugiej strony, że tam, gdzie gra najbardziej zachęca do eksperymentów, czyli rozdzielania armii, by w jednej turze spróbować powalczyć o dwie wyspy naraz połową ludzi, zazwyczaj czeka śmierć i konieczność wywalenia całej kampanii do kosza (bo nie ma jak wrócić do poprzedniego stanu gry). Gdyby oprócz podejrzenia topografii wyspy można było poznać rozkład sił agresorów, ta jedna informacja wystarczyłaby do tego, by dało się podejmować wciąż ryzykowne, ale niewywróżone z run decyzje np. o tym, by nie pchać znakomitych przeciw piechocie pikinierów tam, gdzie z łódek zejdą przede wszystkim łucznicy. A tak lepiej ładować się na wyspy pełnymi siłami i rozważnie rozdzielać ulepszenia. I pilnować zegarka, bo **syndrom „jeszcze jednej potyczki" jest w Bad North silny!** |CDA|

PEGI 7

PRODUCENT: CAGED ELEMENT
CENA: 108 ZŁ (PC), OK. 170 ZŁ (XBO, PS4, NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 10 OSÓB

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-3220/ AMD FX-6300, 4 GB RAM, GEFORCE 560/RADEON HD 6850

WYŚCIGI • RETRO MOCNO • ROLLCAGE NA STERYDACH

GRIP COMBAT RACING

Ścigał się z dźwiękiem: **Eugeniusz Siekiera**

Wipeout, DethKarz, MegaRace, Re-Volt, Motorhead, F-Zero. Zręcznościowych ścigałek, w których realizm razem z fizyką lądował na L4, mieliśmy w historii prawdziwe zatrzęsienie. Jeśli jednak miałbym wskazać tytuł, do którego Gripowi najbliżej, byłby to zdecydowanie Rollcage z 1999 roku.

Liczy się nie tylko prędkość, ale i siła ognia.

Bolidy są pancerne niczym czołgi, ale przyspieszają jak moja waga łazienkowa – w dwie sekundy do setki.

Wszystko za sprawą pojazdów, które wręcz lepią się do powierzchni, przez co pojęć podłogi i sufitu możemy używać zamiennie. Zasada jest prosta: **każdy płaski fragment otoczenia może posłużyć za przedłużenie trasy, a power-upy rozmieszczono tak, byśmy jak najczęściej z tej opcji korzystali**, ładując się bezceremonialnie na sklepienie czy ścianę.

Prędkość jest wszystkim

Koła pojazdów są większe niż karoseria, więc nawet po „dachowaniu" można kontynuować wyścig. Dodajcie do tego niebywałą zwrotność, prędkość przekraczającą 500 km/h na pierwszej lepszej prostej (a można ten wynik nawet zdublować) i trasy zaprojektowane tak, by wykorzystać właściwości jezdne maszyn, a nasz błędnik doprowadzić do szaleństwa. Do tego tygla dorzućcie jeszcze garść wspomnianych power-upów – od rakiet namierzających przeciwnika, przez tarcze chroniące nasz kuper, aż po klasyczne przyspieszacze. Ot, cały Grip w pigułce. **Diabelnie szybkie, a przez to silnie uzależniające doświadczenie.**

Sercem gry jest kampania składająca się z szeregu kilkuetapowych turniejów o rosnącym stopniu trudności. Bawić się można również w pojedynczych wyścigach, gdzie kryteria selekcji są bardzo szczegółowe – mamy wpływ na wybór toru, liczbę oponentów i okrążeń, możemy również zadecydować o mocy silnika, poziomie trudności, asyście, przyjmowanych obrażeniach itd. Wśród pojedynków torowych brak większych zaskoczeń, trafiamy na samą klasykę – Classic Race (pierwszy na mecie wygrywa), Ultimate (o wygranej decydują punkty płynące z zadanych obrażeń), Elimination (w określonych odstępach czasu ostatni ze stawki odpada), Speed Demon (wyścigi bez użycia broni) oraz Time Trial (czyli wyzwanie czasowe).

Oprócz zakładki z wyścigami są jeszcze pojedynki arenowe – Deathmatch, Steal the Stash, czyli lokalna wariacja na temat CTF, oraz Time Bomb – ale mam co do nich mieszane uczucia. Taki DM kompletnie nie zdaje egzaminu. Pojazdy są za szybkie na realną walkę kontaktową, a co gorsza AI totalnie się w rzeczonym trybie wykłada. Podczas pierwszego meczu pięciu przeciwników nie potrafiło mnie nawet drasnąć, gdy ja eliminowałem ich w zasadzie od niechcenia, a w kilka minut smętnej przepychanki na konto wleciały trzy trofea. Element zdecydowanie do poprawki.

Trzecią kategorią jest niejaki Carkour, seria wyzwań testujących nasze umiejętności. Tu liczy się nie tylko prędkość, ale przede wszystkim perfekcyjne opanowanie bolidu, fizyki i całej reszty – najmniejszy błąd może wypchnąć nas z trasy, co jest jednoznaczne z powrotem na linię startu. Ciekawostka raczej dla największych maniaków. Chcącym zmierzyć się z żywym kompanem pozostaje split-screen (czterech zawodników) lub gra przez sieć (maksymalnie 10 graczy).

Powrót do przeszłości

Oprawa, podobnie jak rozgrywka, trochę trąci myszką. Trasy cieszą różnorodnością (od ośnieżonych górskich szczytów po miasta przyszłości – w sumie ponad 20 torów na czterech odmiennych planetach), ale to w zasadzie jedyna ich zaleta (nie licząc konstrukcji, ale o tym już wspominałem). **Mimo wykorzystania Unreal Engine'u 4 liczba detali przywodzi na myśl poprzednią generację, a kolorystyka na niektórych odcinkach jest zaskakująco stonowana i monotonna.** Muzyka jest trochę drażniąca, choć to też kwestia gustu. Generalnie elektroniczne rytmy powinny pasować jak ulał do tego rodzaju zabawy, coś mi tu jednak nie zagrało, a pulsujące brzmienia szybko zaczęły irytować.

Chciałbym, by w dobie dominacji kolejnych odsłon Forzy i Dirta Grip okazał się czymś więcej niż chwilową ciekawostką. Dlatego mimo pewnych braków, średniej oprawy i szwankującego AI po prostu muszę go polecić, mając nadzieję, że zgodnie z obietnicami twórcy nadal będą szlifować i wspierać swe dzieło. Jeśli Rollcage'a wspominasz z łezką w oku, a czymś tak prozaicznym jak fizyka niespecjalnie się przejmujesz, odjedziesz zadowolony. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 6
AUDIO 5

+ piekielnie szybka i dynamiczna rozgrywka
+ sporo dobrze zaprojektowanych tras
+ piękny ukłon w stronę klasyki

− przeciętna oprawa i drażniąca muzyka
− AI w trybie DM zachowuje się jak dziecko we mgle
− przy dzwonach i niektórych przewrotkach kamera nie nadąża za akcją

PEGI 16

PRODUCENT: THE BEARDED LADIES
CENA: 125 ZŁ (PC, XBO), 144 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I5-760/AMD PHENOM II X4 965, 6 GB RAM, GEFORCE GTX 580/ RADEON HD 7870

MUTANT YEAR ZERO ROAD TO EDEN

TAKTYCZNA • RPG • SKRADANKA

Tu z bliska zawsze trafisz.

Cholerni piromani...

Używa wieprznięcia: **enki**

2018 był rokiem masy znakomitych taktycznych turówek i właśnie wybrzmiał jeden z jego najlepszych akordów.

Mowa oczywiście o dodatku Flashpoint do BattleTecha, ale i Mutant Year Zero nie wypadł punktom akcji spod ogona. Brodate Panie ze Szwecji, w odróżnieniu od kolegów i koleżanek z Harebrained Schemes (Battletech), Creativeforge Games (Phantom Doctrine) czy Bulwark Studios (Warhammer 40K: Mechanicus recenzowany w tym wydaniu CDA) zamiast na otwartość rozgrywki i losowość przy tworzeniu lokacji postawiły na to, w czym najlepiej sprawdza się ich inspiracja, czyli papierowy system RPG „Mutant".

Na sto procent

W Road To Eden gra się zatem nie jak w globalną strategię z lokalnymi potyczkami, lecz jak w rasową sesję rolplejową – rozgrywaną wraz z drużyną, z liniową fabułą i własnoręcznie stworzonym przez mistrza gry (czyli twórców) światem. **I rozmach, i stawka są więc odpowiednio mniejsze, co miejscami wyraźnie czuć.** Podczas przygody nie towarzyszy nam również pierwszego sortu pisarstwo – komentarze postaci na temat prawdopodobnych funkcji artefaktów Starożytnych (czyt. cywilizacji sprzed nuklearnej apokalipsy) bywają tyleż zajmujące, co naciągane. Podobnie jak fakt, iż dwójkę głównych bohaterów stanowią hybrydy człowieka z kaczką (Dux) oraz wieprzem (Bormin) i ani szeroki dziób, ani pomarszczony ryj nie przeszkadzają im w porozumiewaniu się śliczną, płynną angielszczyzną. Ot, nocna sesja przy czipsach i coli.

Lokalne uniwersum gry to zgliszcza Szwecji wokół domu bohaterów, „ostatniego przytułku ludzkości", czyli Arki. Nasza maksymalnie trzyosobowa drużyna podróżuje pomiędzy półotwartymi lokacjami i eksploruje je w czasie rzeczywistym. **To zaskakująco świeże i udane podejście**, zwłaszcza że w ten sposób da radę wyczekać, aż patrolujący okolicę członek wrednej bandy ghuli odłączy się od kompanów, i napaść go we trójkę z cichymi pukawkami w dłoniach tak, żeby nawet nie zdążył wszcząć alarmu. Przejrzystość mechanizmów celności (mamy 25, 50, 75 lub 100 procent szansy na trafienie w zależności od odległości od celu) w znakomity sposób ułatwia planowanie kolejnych ruchów. I to bez konieczności mierzenia się z efektami niespodzianek à la XCOM, gdzie 93% szansy na trafienie Obcego w pysk z przyłożenia częściej niż rzadziej skutkuje posłaniem serii gdzieś obok jego ucha. Dodajmy do tego mutacje, czyli zdolności specjalne bohaterów w postaci kamiennej skóry czy przejmowania kontroli nad wrogami, a złoży się z tego całkiem sympatyczny kawałek taktycznego główkowania. I tylko głupio wyglądało za każdym razem, gdy cała moja trójka stała nad ogłuszonym, opancerzonym robotem i przez kilka długich tur mozolnie nadgryzała ołowiem jego pasek zdrowia, strzelając z wyciszonych pistoletów.

Mutant, ale ładny

Przez szybkie levelowanie i relatywnie niewielką mapę Mutant wydaje się skromniejszą grą niż jest, ale i tak **nie należy nastawiać się na więcej niż 12-15 godzin umiarkowanie wciągającej rozgrywki, której tempo niestety spada w miarę zbliżania się do finału**. Umila ją za to urodziwa oprawa graficzna, u podstawy której leży Unreal Engine 4 – w tym system obrazujący wszelkie ulepszenia broni i zmiany garderoby naszych herosów, a także prosta, ale spełniająca swoje zadanie fizyka niszczenia osłon. Innymi słowy – ciekawa odskocznia. Ale teraz wracam do BattleTecha. |CDA|

Udany erpeg z zacięciem taktyczno-skradankowym.

MUTANT YEAR ZERO: ROAD TO EDEN

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 6

+ eksploracja w czasie rzeczywistym
+ mechanizmy skradankowe
+ interesujące tło fabularne

− nieimponująca fabularnie
− dłuży się pod koniec...
− ...choć nie jest wcale długa

RELACJE | WIDEO | ROZGRYWKI

WWW.ESPORTER.PL

/ESPORTERPOL /PROESPORTER

PEGI 16

PRODUCENT: GUNFIRE GAMES
CENA: 160 ZŁ (PC), 200 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-4690K 3,5 GHZ/AMD FX-8320 3,5 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON R7 370

SOULSLIKE • LEGACYOFKAINLIKE • DISLIKE

DARKSIDERS III

Wkraczał na Fury Road: **Papkin**

Darksidersy autorstwa Vigil Games zawsze postrzegałem jako torty, którym brakuje jedynie wisienek. Darksidersom autorstwa Gunfire Games brakuje jednak czegoś znacznie więcej niż wykończeń i zdobień. Wypadałoby zacząć od uświadomienia amerykańskich cukierników, że ciasta przygotowuje się dziś w inny sposób niż jeszcze kilka lat temu.

Żadna z tegorocznych premier nie polaryzowała krytyków tak mocno – oceny są rozstrzelone od wstydliwych dwójek do dumnych dziewiątek! Przyjmuję ten rozrzut bez zdziwienia, bo trzecia odsłona serii slasherów **to pozycja wyjątkowo niedzisiejsza**, która pod wieloma względami przypomina przybysza z alternatywnej rzeczywistości, w której standardy rozgrywki wciąż wyznacza Soul Reaver. Odpalając Darksiders III, uruchomicie wehikuł czasu zdolny zabrać was do skansenu symbolicznej eksploracji i systemów walki bez 10 finisherów czy 20 ataków kontekstowych. W którym próżno wypatrywać 40 okien samouczka i 80 cutscen, tłumaczących każdy fabularny niuans. Mógłbym napisać, że muzealną rozgrywkę poniekąd równoważą chociażby precyzja w konstrukcji najeżonego sekretami świata i oprawa muzyczna... Wybaczcie jednak, ale czy wyglądam wam na PRL-owską cizię, co to ślini się do zapijaczonego ramola tylko dlatego, że ten oferuje jej pomarańcze i czekoladę?

Lekcja historii

Sześć lat temu THQ zbankrutowało, a kilka miesięcy później podwoje zamknęło podległe mu Vigil Games (Darksiders I i II). Sporą część marek wydawcy przejął Nordic (jakiś czas później symbolicznie przemianował się na THQ Nordic). Gros developerów dylogii zasiliło zaś szeregi Gunfire, które wpierw zajęło się restauracją pierwowzorów, a później ogłosiło trzeci rozdział apokaliptycznego cyklu. I oznajmiło, że po Wojnie i Śmierci przejmiemy kontrolę nad kolejnym z Czterech Jeźdźców – wyposażoną w bat Furią.

Ta – na polecenie dobrze znanej Rady Spopielonych – wyprawia się do gasnącego świata, by uporać się tam z Siedmioma Grzechami Głównymi, które... eeee... zaburzają równowagę... czy... coś. Pomysł, który stoi za Darksidersami, jest może i ciekawy (Jeźdźcy przedwcześnie wywołują apokalipsę), ale – tak po prawdzie – trudno odbierać historię inaczej niż jako zgrabnie wyreżyserowany pretekst do kilkudziesięciogodzinnej przygody. Postacie drugiego i trzeciego planu nie dostają wiele czasu antenowego, ich motywacje są mgliste, dialogi stanowią przestrzeń niemal wyłącznie do wymiany efektownie brzmiącego pustosłowia, protagonistka ma w sobie głębię charakterologiczną takiej naprawdę ambitnej sześciolatki, a jej przekomarzanki z Obserwatorką ani nie skrzą dowcipem, ani nie pogłębiają wiedzy o uniwersum.

Świat się pomylił

Świat, skonstruowany na podobną do Soulsów modłę (to ciąg krain połączonych korytarzami przejść i teleportami) kusi zróżnicowaniem lokacji i pionowością – mnóstwo tu sekretów, do których trzeba wrócić po kilku(nastu) godzinach, uzbroiwszy się w nowe moce, tajemnych przejść do wypatrzenia oraz zręcznie poukrywanych znajdziek. No i okazji do zgubienia się (pewna w tym rola kompasu precyzyjnego w podobnym stopniu, co mój kompas moralny, i braku minimapy) oraz zagadek środowiskowych. Nadmienię jednak, że **średnio te zagadki zagadkowe**. Typowa łamigłówka rozpoczyna się od ujrzenia żuczka, który po wciągnięciu fioletowego soku robi się cokolwiek wybuchowy. Hmmm... czy może on mieć związek z blokującą drogę fioletową ścianą?

W dodatku przemierzamy tę rzeczywistość w sposób mozolny i toporny. **Wiele przejść blokuje nam projektowa fuszerka – niewidzialne ściany bądź barykady tyleż widzialne, co nonsensowne** (naprawdę mam uwierzyć, że jedna z największych potęg uniwersum, potra-

Poznajcie Bat-Woman, robaczki!

Human Torch aż pali się do walki!

fiąca przepchnąć kilkutonowy wagon pociągu, nie jest w stanie rozwalić kilku tarasujących przejście desek?!). Duże problemy sprawia postaci również podciąganie się na krawędziach. Gra nie zwykła uzupełniać za nas odległości, więc jeśli skok nie jest wymierzony idealnie – po prostu się ześlizgniemy. Dodam, że „idealnie wymierzyć" nie jest łatwo – Furia ewidentnie opuściła kilka lekcji WF-u, więc skacze niżej i na mniejszą odległość niż przyzwyczajony jest gracz AD 2018. Niby może się jeszcze huśtać na łańcuchu, ale raptem w kilku miejscach. Ganianiny po ścianach, linki z hakiem, parkourowych fikołów czy innych współczesnych zdobyczy w ogóle poskąpiono.

Nie poskąpiono natomiast kolejnego ukłonu w stronę gier Japończyków. Bodaj największą nowiną jest bowiem **zmiana systemu walki, dzięki czemu drugi z członów tytułu – „Siders" – spokojnie można by podmienić na „Souls"**.

Nie ma bata

By opisać potyczki inspirowane portfolio FromSoftware, recenzenci często sięgają po hasła-wytrychy w rodzaju: „walka trudna, choć uczciwa". Nie do końca wiem, co one znaczą. Wiem natomiast, że **starcia w Darksiders III są tak nieuczciwe**, że odnalazłyby się na kierowniczych stanowiskach w Komisji Nadzoru Finansowego. Potyczki opierają się na lockowaniu i unikach (tym łatwiejszych, że nie ma tu wskaźnika staminy), które najlepiej uskuteczniać tuż przed wrogim ciosem, by dać odpór kontrą. W ciągu kilkudziesięciu godzin Furia nabywa zdolność przemiany w demona oraz możliwość korzystania z czterech dodatkowych broni. Każdy oręż gwarantuje zresztą specjalną, odnawialną umiejętność w rodzaju otoczenia się trąbami powietrznymi.

Na papierze wygląda to dobrze, ale papier wszystko przyjmie. Z racji faktu, że często mocujemy się z kilkunastoma przeciwnikami naraz, nie ma tu jednak miejsca na baletową precyzję Soulsów. **Walki mają niekiedy urok wiejskiej potańcówki.** Sporo przeciwników atakuje nas chaotycznie, spoza pola widzenia, co nie pozwala

ROG SWIFT PG27UQ
Zobacz przyszłość gamingu

Najlepsza wydajność HDR

NVIDIA G-SYNC HDR · ULTRA HD PREMIUM · VESA CERTIFIED DisplayHDR 1000 · Local Dimming Reference

Kolory jakości kinowej

IPS Ultra-wide Viewing Angles · Quantum Dot Technology · DCI-P3 support · ASUS

DOSTĘPNY W: MORELE, KOMPUTRONIK, X-KOM

ZDOMINUJ ROZGRYWKĘ
Z NAJLEPSZYM SPRZĘTEM
KUP MONITOR ROG OBJĘTY PROMOCJĄ I ZGARNIJ CALL OF DUTY®: BLACK OPS 4

MARKA NR 1 WŚRÓD MONITORÓW DLA GRACZY

Jeszcze jedna jazda?

Nie wiem jeszcze, jak wygląda sprzedaż Darksidersów III (choć pewną wskazówką może być fakt, że w premierowym tygodniu w Wielkiej Brytanii gra nie wskoczyła nawet do pierwszej trzydziestki najchętniej kupowanych tytułów). Dyrektor generalny THQ Nordic oznajmił natomiast (w rozmowie z GamesIndustry.biz), że jest „naprawdę dumny" z ekipy Gunfire, a sami developerzy nie ukrywają, że chcieliby domknąć cykl przygodami czwartego z Jeźdźców Apokalipsy – Waśni. W międzyczasie możemy liczyć na dwa DLC (The Crucible, Keepers of the Void), w ramach których handlarz Vulgrim zleci nam misje odblokowujące nowe zagadki, bronie, przeciwników oraz The Abyssal Armor, zbroję, którą mogliśmy odkryć także w poprzedniczkach.

DARKSIDERS III

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 6

AUDIO 8

- \+ wielopiętrowy, ładny (pod względem designu) świat
- \+ projekty postaci (zwłaszcza Siedmiu Grzechów Głównych)
- \+ cztery, względnie zróżnicowane formy Furii
- \+ starcia z bossami, wysoki poziom trudności
- − anachroniczna rozgrywka
- − surowe wykonanie, błędy projektowe
- − zagadki środowiskowe i elementy RPG to oczywisty krok w tył
- − daleki od precyzji system walki
- − sporo glitchy i bugów, animacji zdarza się brzydko krztusić

Darksiders III to wycieczka do zabałaganionego muzeum.

w porę ocenić ich zamiarów (acz doceniam, że popremierowo dodano znaczniki, które nieco ten problem naprawiają). Częstokroć jesteśmy zmuszani do rejterady – serii fikołków, które mają wydostać nas z chmary nieprzyjaciół, by dać im odpór w miejscu, gdzie oponentem nie będzie również kamera (której oku zdarza się na tyle zbliżać do Furii, że po prostu utrudnia manewrowanie).

Sytuacji nie poprawia niewygodny system przerzucania uwagi między przeciwnikami oraz **brak precyzji podstawowej broni – bata**. Z ulgą przyjmiecie zdobycie włóczni, z pomocą której da się wykonać proste pchnięcie. Z rezygnacją – fakt, że te wszystkie fale energetyczne, chmury kwasu, lasery i pirotechnika czynią zmagania mało czytelnymi. Z uznaniem – walki z bossami, które wymagają wyuczenia się ich motorycznych perwersji, wyrobienia odpowiednich odruchów. W dodatku – z racji szerokich ujęć – kamera nie jest podczas nich tak inwazyjna, jak zazwyczaj.

Z Soulsami wiąże grę również poziom trudności. Targowe demo (odsyłam do wrażeń z CDA 11/2018) było bardzo niereprezentatywne, poziom „wyważony" to w istocie waga ciężka, stąd nie dziwota, że już po debiucie Gunfire dodało w łatce... jeszcze łatwiejszy tryb łatwy. Ach, dla porządku: wiem, że nasi czytelnicy są ludźmi rozsądnymi i ani myślą grać w slashery inaczej, jak na padzie, **gdyby jednak ktoś zechciałby obsługiwać Darksidersy III z pomocą myszki i klawiatury, służę krótkim poradnikiem: 1) Nie rób tego**.

Anioły i demony

Pełnej polskiej wersji (pierwszej w historii cyklu) trudno zarzucić cokolwiek poza ustawiczną niezgodnością podpisów z wypowiadanymi kwestiami. Aktorzy mówią z wyczuwalna emfazą, ale ta przesada nieźle wpasowuje się w poetykę gry. Mimo to polecam oryginał, w którym w Furię wciela się dubbingowa weteranka Cissy Jones (Life Is Strange, The Walking Dead), a partneruje jej – w roli Obserwatorki wymieniającej złośliwostki z antybohaterką – Fryda Wolff. Swoją drogą: nie jest to złe wykonanie, ale dla Marka Hamilla (błyszczącego w obsadzie „dwójki") konkurencji nie stanowi. Dziwi to, że Wojna i Śmierć – zaliczający w fabule epizody – nie przemawiają głosami, do których się przyzwyczailiśmy.

Oprawę audio uzupełniają kompozycje Crisa Velasco, mającego na koncie nutki do Mass Effecta, Resident Evil VII czy Overwatcha. Gunfire nie żałowało środków na „epickie" orkiestry i chóry, kompozytor ma zaś dryg do harmonii i odrobinę niemieckiego romantyzmu. Ścieżka dźwiękowa zawiera stosownie kiczowaty pierwiastek, ale zarazem to nieuchwytne patetyczne „coś", przez co ma się przy jej dźwiękach ochotę najechać na Czechosłowację i dokonać wraz z ZSRR zbrojnej agresji na Polskę.

Oprawa graficzna broni się natomiast głównie projektami diabelsko-anielskiej menażerii. Komiksowa estetyka usprawiedliwia może brak szczegółów, ale nie powinna być pretekstem dla stworzenia równie nieinteraktywnego środowiska. Większość elementów otoczenia nijak na nasze smagnięcia i pchnięcia nie reaguje. Dodajmy też, że jakość tekstur nie zmieniła się znacząco (jeśli w ogóle) od czasów poprzedniczki, a tymczasem glitchów zdecydowanie przybyło (odniosłem wrażenie, że ich liczba intensyfikuje się, im dalej w grę). Ubyło natomiast (zwłaszcza na konsolach) klatek na sekundę i (niezależnie od platformy) elementów erpegowych. Statystyki mamy raptem trzy, a rozwój wyposażenia – choć Śmierci było z nim do twarzy – Furia uskutecznia wręcz symbolicznie.

Nie potępiam Darksidersów III tak samo, jak nie potępiam wycieczek do skansenów i muzeów. Z grą obcowałem nie tylko przez obowiązek zawodowy i/lub syndrom sztokholmski. Błądzenie po sporym, ładnie zaprojektowanym świecie, poganianie żywych platform, lawirowanie w wirach energii i wypatrywanie sekretnych przejść ma w sobie pewien powab, a i system walki – gdy już przełkniemy jego ewidentne mankamenty – potrafi dać nieco przyjemności. Dzięki wysiłkom Gunfire odkryłem, że w nowomodnych sandboksach brakuje mi pewnej prostoty i kompaktowości, które są dla tego tytułu bardzo charakterystyczne.

Więcej grzechów nie pamiętam

Ale Furia nie może stanąć do walki na równych prawach ani ze współczesnymi grami akcji, ani nawet ze swoimi starszymi braćmi. Na przeszkodzie stanęło jej przy tym nie Siedem Grzechów Głównych, ale niezliczone drobne grzeszki popełnione przez jej projektantów. |CDA|

PEGI ?

PRODUCENT: OTHERSIDE ENTERTAINMENT
CENA: 108 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-6600 3,3 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 960 3 GB/RADEON R9 280 3 GB

DUNGEON CRAWLER • BAŁAGAN

KASZANKA ZONE • KASZANKA ZONE •

UNDERWORLD ASCENDANT

Oskarżam jaszczuroludzi o niewyjściowy wygląd.

Oskarżam szkielety o wygląd wyjściowy, bo ich modele powinny jak najszybciej z gry wyjść.

Oskarża: **Papkin**

Oskarżam developerów z Otherside o wytarcie sobie gęby Ultimą Underworld, Thiefem i System Shockiem, z których rzekomo czerpią. Oskarżam ich również o naplucie w twarz darczyńcom, którzy sfinansowali ich hochsztaplerkę kwotą 860 tys. dolarów, a samą grę oskarżam o bycie przypuszczalnie najgorszym dungeon crawlerem, jaki kiedykolwiek istniał.

Oskarżam Typhona, p.o. antagonisty, o charyzmę grabi. Ze szwarccharakterem jesteśmy w stałym kontakcie telefonicznym, ale jego rola sprowadza się do wypowiadania (i cyklicznego powtarzania) przesterowanym głosem kwestii typu: „Stwory nocy zwą mnie ojcem... jestem powodem, dla którego się lękasz". Oskarżam Cabirusa, p.o. ducha przewodnika, o banalną narrację i krzywoprzysięstwo. Podczas pierwszej zagadki ten deklaruje, że „nie może nam podpowiadać bezpośrednio", po czym bezpośrednio podpowiada, że drzwi można spalić lub roztrzaskać pięściami. Oskarżam system poruszania się o bycie systemem sunięcia i lewitowania.

Oskarżam projektantów łamigłówek o...

...niekompetencję, bo Underworld wymaga od nas jedynie przesuwania tego, rzucania w to i uderzania w tamto. Oskarżam twórców pułapek o fuszerkę, bo te są klasyczne jak V Symfonia Beethovena, w dodatku raz się aktywują, a raz nie. Oskarżam osoby odpowiedzialne za AI o bynajmniej niesztuczną głupotę, gdyż oponenci nie widzą się wzajemnie, nie zwracają też uwagi na gracza, ich aktywność często ogranicza się do kręcenia się wokół własnej osi, a co poniektórzy nawet nie podejmują potyczki.

Oskarżam autorów systemu walki (w czasie rzeczywistym) o stworzenie zaginionego w dziejowej pomroce odcinka „Benny'ego Hilla" (przeciwnikom przytrafiają się lewitacje, po pokonaniu zdarza im się wracać do życia, a podczas starć w wodzie ruszają się w niej jak ryby, choć bohater człapie, jak gdyby brodził w kisielu). Przy okazji oskarżam człowieka od systemu kolizji o kolidowanie z podstawami rzemiosła: potwory wnikają w podłogę, przenikają przez siebie, ich strzały przechodzą przez obiekty, broń biała trafia, gdy nie powinna, a nie trafia, gdy powinna.

Oskarżam efekty dźwiękowe i muzykę o zanikanie i permanentny brak charakteru. Oskarżam grafików o paskudne szwy między teksturami, nienaturalne cieniowanie, tak mroczną oprawę, że utrudnia czytelność i kuksańców, i eksploracji, o prymitywne modele postaci, brak mimiki i synchronizacji ruchu ust z wypowiadanymi kwestiami oraz takie pokazy dyletanctwa, jak nietoperze składające się – na oko – z kilkunastu wielokątów.

Oskarżam ludzi odpowiedzialnych za system fizyki o podważanie wszystkiego, czego dowiedzieliśmy się na temat fizyki od czasu pism jońskich filozofów przyrody. Zaprószone deski eksplodują (co zresztą tak obciąża grę, że klatkaż spada do kilkunastu fps-ów). Przedmiotowi, który upadnie na płasko – nawet z wysokości kilkunastu metrów – nic się nie stanie (musi bowiem zderzyć się z kimś lub z czymś), a drewniane krzesło w rzece lawy ani nie spłonie, ani nią nie popłynie. Nic nie ma takiej wagi, jak w świecie rzeczywistym.

Oskarżam producenta o...

...skandaliczne decyzje projektowe (**to gra, w której da się zginąć, uderzając pięściami w elementy lokacji**), niepotrzebne elementy ekwipunku (wodnych strzał używamy raz, gdy gra nam to sugeruje, po czym zapominamy o ich istnieniu). Oskarżam level designerów o sprzeniewierzenie się legendarnie pogmatwanej labiryntowości Ultimy. Mapy – na które wyprawiamy się z poziomu huba – są niewielkie, powtarzają się, sporo przejść prowadzi donikąd. Oskarżam osobnika odpowiedzialnego za system zapisu o bycie klinicznym psychopatą. Sejwy znikają, a jeśli nie daj Bóg zdecydujemy się wyjść z gry w toku realizacji zlecenia lub podczas niego zginiemy – ta teleportuje nas na sam początek planszy. Wreszcie: oskarżam testerów o nieistnienie, czego dowodem cały ten tekst.

Winszuję natomiast Electronic Arts, które, nie udzielając developerom licencji na Ultimę, podjęło być może najrozsądniejszą decyzję w swej 36-letniej historii. |CDA|

OCENA

1+

GRYWALNOŚĆ 1
WIDEO 2
AUDIO 2

+ bogate drzewko zdolności
+ ciekawy i kompleksowy system run

– to koszmarnie zabugowany, powtarzalny, prymitywnie zaprojektowany, nudny, anemiczny, pozbawiony pomysłowych zagadek, kulawy, gdy idzie o system kolizji, fizykę czy AI, fabularnie żaden bajzel, któremu mogę wystawić nie ocenę, lecz akt oskarżenia

Ubi

Nie był neutralny, bo nie chciał być głupi: **Papkin**

Wbrew pierwszemu skojarzeniu – tytuł tekstu wcale nie jest skrótowym zapisem Ubisoftu, ale nazwą afroazjatyckiego języka, którym w centralnym Czadzie posługuje się 1 100 osób... albo i mniej, bo ostatnie dane na ten temat pochodzą z 1995 roku.

Prywatnie uważam, że oba znaczenia mają pewien punkt styczny. Tak, jak 7,6 mld ludzi nie ma pojęcia, co wyraża język ubi – egzotyczne narzecze Czadu, tak 7,6 mld ludzi nie zrozumie również, co wyraża język Ubi – jednego z największych wydawców gier wideo na świecie. **Prezesi koncernu przyznają bowiem wprost, że celowo czynią swój przekaz głupim i niewiarygodnym**. Ostatnie wypowiedzi jednego z szefów Ubisoft Massive, Alfa Condeliusa oraz prezesa całego Ubisoftu, Yvesa Guillemota, czyta się przykro. Obaj panowie odcinają się od zabierania w swoich produkcjach politycznego stanowiska, czym udowadniają, że nie traktują gier wideo jako społecznego

W giereczkach to ma się strzelać pif-paf i jeździć brum-brum.

komentarza o sile rażenia równej filmowi, książce, radiu i teatrowi. W giereczkach – zdają się mówić – to ma się strzelać pif-paf, jeździć brum-brum, zbierać fragmenty Animusa i gromadzić loot w Dark Zone. Poważne tematy zostawmy poważnym środkom przekazu. Ale...

...ale po kolei

W październiku Alf Condelius wziął udział w panelu otwierającym Sweden Game Conference. Z desek Arena Skövde stwierdził, że bycie nadmiernie politycznym jest „złe dla biznesu, jeśli ma mówić szczerze". Najwidoczniej chciano, by mówił szczerze, gdyż wkrótce dopowiedział: „nasza firma chce po prostu stwarzać przestrzeń do dyskusji", ale przecież „nie możemy być w naszych grach otwarcie polityczni". Jako przykład takiego zatrzymania się w pół kroku Condelius podał The Division. – *Ten świat został stworzony, by ludzie odkrywali, jak być dobrą osobą w powoli rozkładającym się świecie. Ludzie lubią wpychać tu politykę, ale my dystansujemy się od ich wypowiedzi.* Czy są widoki na zmianę takiego stanu rzeczy? Otóż: – *Trwają u nas dyskusje, to długotrwałe rozmowy z naszymi użytkownikami, rzecz jasna, bo oni chcą interpretować to, co robimy.* Co – w języku ludzi ceniących sobie kompaktowość wypowiedzi – można przełożyć na czteroliterowe „może".

W wywiadzie dla The Guardian Yves Guillemot podtrzymał stanowisko kolegi oraz dał kolejny dowód, że w stereotypie o strachliwości Francuzów tkwi jednak ziarno prawdy. **Celem Ubisoftu jest – mówi prezes – stawianie pytań, sprawianie, by ludzie zastanawiali się nad problemami**... ale nie udzielanie odpowiedzi. „Rozmawiasz z ludźmi o opiniach różnych od twojej własnej, możesz więc zmienić swój pogląd na daną kwestię. To chcemy robić" – deklaruje pierwszy między równymi. W teorii taka otwartość nie zasługuje na połajanki; przecież gry wideo pełnią również funkcję eskapistyczną, a któż z nas nie chciałby sobie czasem odpocząć od panów K., T., M. i O., którzy i tak infekują ekrany naszych monitorów zdecydowanie zbyt często. Ale...

...ale po owocach ich poznacie

Biblizm w śródtytule nie wziął się znikąd; z perspektywy powyższych deklaracji Ubików szczególnie ciekawie wygląda bowiem tegoroczny Far Cry 5. Przypomnijmy, że część trzecia działa się na wysepkach Pacyfiku, na

To z całą pewnością nieostatnia wieczerza, przy której Ubiki boją się zabrać głos.

których tłukli się handlujący niewolnikami, korzystający z narkotyków piraci Vaasa oraz szlachetni autochtoni, indianie Raykat. Schemat „manichejski konflikt dwóch plemion" powtarzał się później raz za razem, wpierw wędrując w rewiry retrofuturystycznego science fiction (Far Cry 3: Blood Dragon), później zahaczając o równie odległe masowemu odbiorcy Himalaje (Far Cry 4), by w końcu cofnąć się do epoki kamienia (Far Cry: Primal). Tak wróg, jak przyjaciel byli dzicy, dalecy od odbiorcy, fikcyjni. W nieistniejącym konflikcie uczestniczyli nieistniejący ludzie.

Pat miał zostać przełamany w tym roku, wraz z wędrówką serii w stronę współczesnej Montany... a może raczej do parku rozrywki udającego Montanę? Nie zrozumcie mnie źle, Far Cry 5 jest znakomitą grą; mechaniki szlifowane od sześciu lat są tu lepsze niż kiedykolwiek, a struktura scenariusza – otwarta jak nigdy. Szkopuł w tym, że tej struktury nie wypełnia żadna treść. Ubisoft rozstawia w swoim lunaparku niby nam bliskie „atrakcje" (niedźwiedzie grizzly, Testicle Festival, preppersi, biali supremacyści), a równocześnie, jak może, odcina się od związków z prawdziwym światem.

Jak mam się – panie Guillemot – zastanawiać nad problemami, gdy problemów w grach Ubisoftu nie ma i nie może być?! Mieliście narzędzia i moce przerobowe, by opowiedzieć coś o współczesnym świecie. Nie opowiedzieliście. W dodatku – wbrew waszym deklaracjom – o nic mnie również nie pytacie. Ale...

...ale do rzeczy

O kulcie Josepha Seeda wiadomo tyle, że lubią tam bić, torturować i prać mózgi. Nie znam motywacji sekty (poza wiarą w rychłość końca świata) i nie wiem, jak ktokolwiek mógłby za nią podążyć. Moralne napięcie jak zwykle tu nie istnieje, bo przecież w sytuacji, gdy jedna strona pali miasta i podaje swoim wyznawcom narkotyki, a druga wojuje o wolność i równość – wiadomo, z kim sympatyzować. Po prawdzie – nie znam nawet stosunku Eden's Gate do religii. Klan Seedów karmi odbiorcę najoczywistszymi cytatami z Biblii (ewentualnie aluzjami do nich), a wyznawcy wypisują na kościołach nazwy siedmiu grzechów głównych (co do zasady zgadzamy się zaś, że chciwość i pycha są be). By nikomu się nie narazić – symbolem sekty uczyniono krzyż... ale ten nie jest łaciński, patriarchalny, prawosławny czy grecki, od biedy można się w nim dopatrzeć jedynie podobieństw do krzyża scjentologicznego (ale tak bardzo, bardzo od biedy). Dwojąc się i trojąc, by nie zająć żadnego stanowiska na jakikolwiek temat, Ubisoft kolejny raz tylko markuje przeprowadzkę do rewirów bliższych rzeczywistości. Choć Far Cry 5 i – domniemuję – The Division 2 udają tytuły umiejscowione we współczesnej Ameryce, w rzeczywistości dzieją się nigdzie.

W moim odczuciu język Ubi – jeśli ma być zrozumiały – powinien ulec zmianie. |CDA|

9kier

spikain

Obietnicy nie było

Postawa roszczeniowa ma sens wtedy, kiedy pracodawca próbuje kiwać cię na nadgodziny, wykręcić się z zapłaty za wykonaną robotę albo na inny sposób łamie ustalone zasady. Albo kiedy wsparłeś projekt na Kickstarterze, a developer rozpłynął się w powietrzu. Postawa roszczeniowa nie ma jednak sensu w przypadku, gdy na BlizzConie ekipa zapowiada Diablo Immortal na komórki i tablety – coraz popularniejsze platformy – a ty wylewasz na studio wiadro pomyj, bo wolałbyś nigdy niezapowiedziane Diablo 4 na PC (albo chociaż na konsole, bo przecież prawdziwi gracze nie grają na platformach mobilnych!). Choć prywatnie jest mi absolutnie obojętne, co się dzieje z Blizzardem, ta **nieuzasadniona fala hejtu po BlizzConie uświadomiła mi, że fanom kompletnie poprzewracało się w tyłkach i nie mogą przeżyć, że nie są już ulubionym dzieckiem developerów**. Blizzard nie obiecał przecież, że ogłosi Diablo 4, i nie jest nikomu niczego winny. Również to, że zrobił coś trzy razy, nie oznacza, że jest zobowiązany robić to do końca życia. Zawyżone oczekiwania i wielkie rozczarowanie leżą więc wyłącznie po stronie graczy i to do siebie powinni mieć oni pretensje, a nie do studia. Nie przypominam sobie zresztą żadnej sytuacji, w której presja graczy zaowocowała stworzeniem przez jakichkolwiek developerów zachwycającego tytułu. Uszanujcie wolność twórczą i wolność podejmowania decyzji biznesowych, a zamiast minusować film na YouTubie i pisać płaczliwe komentarze zajmijcie się dla odmiany czymś pożytecznym.

Obietnice to nie wszystko

Nie przeczę, że duża część reakcji na Diablo Immortal była poniżej krytyki – niektórym zabrakło klasy. Komentatorzy internetowi wykazali się typowym wyczuciem. Nie sposób jednak do końca dziwić się, że ludzie są zawiedzeni – i że głośno wyrażają niezadowolenie. „Trójka" ukazała się ponad sześć lat temu i choć od tamtej pory była rozwijana i wydawana na nowo, nie powinno zaskakiwać, że miłośnicy serii z wypiekami na twarzy wyczekują choćby najsłabszego sygnału zwiastującego „czwórkę". I że z każdym takim sygnałem – oficjalnym czy nie – będą się coraz bardziej ekscytować. Plotki i przecieki dotyczące D4 pojawiają się od lat – a Blizzard w tym roku już wprost wspominał o kilku projektach związanych z uniwersum. Zakładam, że pracownicy firmy – od włodarzy po marketingowców – nie mieszkają w jaskiniach i byli świadomi oczekiwań. Nie trzeba być mózgowcem, żeby przejrzeć reakcje na podobne przypadki mobilnych powrotów stacjonarnych serii po dłuższej przerwie. To po prostu zły pomysł – nawet gdyby Diablo nie było kojarzone z PC i gdyby od ostatniej części nie minęło tyle lat, to zapowiedzi mobilki powinna przynajmniej towarzyszyć obietnica prac nad „czwórką". Nie chodzi o to, czy ktoś komuś jest coś winien, bo jasne, że nie jest – **chodzi o mądry marketing. Byłem w szoku, że tak podstawowy błąd popełniono akurat w Blizzardzie**, ale... to korporacja. A w korporacji czasami jest tak, że choć wszyscy wiedzą, że trzeba pójść w lewo, z różnych względów idzie się w prawo. Można denerwować się na rozpieszczonych fanów, ale ich reakcje wynikają z kiepskiej komunikacji Blizzarda. |CDA|

STAN LEE

MISTER MARVEL

Zdjęcie: Gage Skidmore (CC BY-SA 2.0)

Kronikę spisał: **Szoki**

12 listopada 2018 roku pożegnaliśmy Stana Lee. Człowieka, który w trakcie swojego 95-letniego żywota wywarł wielki wpływ nie tylko na formę amerykańskiego komiksu, ale także na kształt światowej popkultury. Efekty jego pracy widoczne są zarówno na zapełnionych obrazkami stronach, jak i w telewizji, filmach oraz grach.

Jak każda dobra historia o spełnionym amerykańskim śnie, ta też zaczyna się od mieszkających w Nowym Jorku niezamożnych imigrantów: małżeństwa pochodzących z Rumunii Żydów – Jacka i Celii Lieber. 28 grudnia 1922 roku na świat przyszedł ich pierwszy syn, Stanley. Bystry, ciekawy świata chłopak. Szczególnie umiłował sobie on filmy i książki przygodowe, od których wprost nie szło go oderwać. Jako pierworodny prostego krawca, młodzian imał się różnych zajęć, aby wesprzeć rodzinę finansowo: od sprzedawania prenumerat gazet po pisanie nekrologów. Sukcesy w licealnych konkursach literackich zachęciły go do **pogoni za marzeniami, największym z których było zostanie zawodowym literatem i stworzenie własnej wielkiej amerykańskiej powieści**. W 1939 roku Stan ukończył szkołę (bardzo wcześnie, bo nie miał jeszcze nawet 17 lat!), po czym podjął się szukania pracy w wymarzonym zawodzie.

A miałem pisać książki...

W tym samym roku wujek naszego bohatera, Robbie Salomon, sprawił mu wielką niespodziankę. Zaprowadził chłopaka do mieszczącej się w Empire State Building siedziby nowojorskiego wydawnictwa Timely Comics, którego właścicielem był Martin Goodman – mąż kuzynki Stana. Na miejscu młody Lieber poznał dwie legendy branży, Joe Simona i Jacka Kirby'ego, genialnych pionierów medium, którzy do tej pory zdążyli stworzyć m.in. gatunek komiksowego romansu. Przedstawiono im nieopierzonego nastolatka i powiedziano: „To jest Stanley, krewny żony szefa. Nie dajcie mu się nudzić." I faktycznie, nie dali.

Choć początkowo Stan robił za „przynieś, podaj, pozamiataj", szybko pojawiła się dla niego szansa na zawojowanie komiksowego rynku. W maju 1941 roku Kirby i Simon potrzebowali tekstowego „zapychacza" do trzeciego numeru ich najnowszego rysowanego hitu: przygód Kapitana Ameryki. Chłopak zgłosił się na ochotnika i napisał krótkie opowiadanie, w którym Steve Rogers po raz pierwszy używa swojej tarczy jako broni miotanej (ta po efektownym rykoszecie powracała do jego ręki). Bardzo spodobało się ono zarówno twórcom postaci, jak i czytelnikom, więc wkrótce Kapitan zaczął powalać w ten sposób wrogów

Ilustracje do tekstu zawdzięczamy uprzejmości Wydawnictwa Egmont. Dziękujemy!

także w swych przygodach obrazkowych. Co istotne, **zamiast pełnym imieniem Stanley Martin Lieber nasz bohater podpisał się pseudonimem Stan Lee**. Podobno nie chciał, aby krótka przygoda z komiksami, za jaką wtedy uważał gościnny występ, zaszkodziła jego powadze, gdyby udało mu się kiedyś zostać prawdziwym pisarzem. Nie mógł wtedy wiedzieć, że obrana ksywka tak bardzo zdefiniuje jego życie, że uczyni z niej kiedyś swoje prawne nazwisko. Tak czy inaczej, udany debiut sprawił, że chłopakowi pozwolono tworzyć własne krótkie komiksy.

W tym samym roku Simon i Kirby postanowili poszukać dla siebie zieleńszych pastwisk, gdyż przejadła im się współpraca z niedoceniającym ich wysiłków Goodmanem. Gdy obaj panowie pożegnali się z Timely Comics, zdesperowany Goodman zawołał do siebie Stana i zadał mu być może najważniejsze pytanie w jego życiu: czy dałby radę wziąć na siebie obowiązki redaktora naczelnego do czasu, aż znajdzie kogoś na miejsce jego dawnych przełożonych? „Jasne, że dam radę!", odparł z entuzjazmem 19-latek z minimalnym doświadczeniem. I wiecie co? Faktycznie dał! Naturalny talent do zarządzania ludźmi i ich obowiązkami sprawił, że Stan utrzymał posadę redaktora naczelnego nie tylko w Timely Comics, ale także przez dwa wymuszone sytuacją rynkową rebrandingi wydawnictwa: Atlas Comics (w 1951 roku) i Marvel Comics (w 1961 roku). Fotel naczelnego oddał dopiero dekadę później, przejąwszy po Goodmanie posadę wydawcy.

Wojna, miłość i nowe logo

Nawet przystąpienie Stanów Zjednoczonych do drugiej wojny światowej i pobór nie powstrzymały Stana od wykonywania obowiązków. W woju miał na głowie najpierw konserwację sprzętu komunikacyjnego, a następnie z garstką podobnych sobie wybitnych talentów (w tym Frankiem Caprą czy Theodorem Geiselem, znanym lepiej jako bajkopisarz Dr. Seuss) został przydzielony do produkcji oraz edycji filmów, animacji, sloganów i instrukcji na potrzeby wojska (w tym np. poradników dla żołnierzy, jak unikać syfilisu). Co piątek Lee otrzymywał list ze zleceniami od wydawnictwa, które w każdy weekend realizował w szaleńczym tempie, aby odesłać gotowe prace w poniedziałek z samego rana. Gdy pewnego razu okazało się, że list utknął w magazynie, a oficer dyżurny odmawia jego wydania, Stan włamał się po niego, aby tylko zdążyć z terminami. Sądu wojskowego uniknął tylko dlatego, że wstawił się za nim znajomy pułkownik.

W 1945 roku Stan wrócił do cywila, a dwa lata później poznał kobietę, która na zawsze miała odmienić jego życie. Zaczęło się niewinnie: kuzynka umówiła go na randkę w ciemno ze znajomą modelką, ale zamiast niej drzwi otworzyła pracująca w tej samej agencji Joan Boocock, Brytyjka, która zaraz po wojnie przybyła do USA wraz ze świeżo poślubionym amerykańskim żołnierzem. Na jej widok oszołomiony Stan miał powiedzieć, że rysował jej twarz od dzieciństwa i że kochał ją od zawsze. Po zaledwie dwóch tygodniach randkowania oświadczył się swej wybrance, a ta nie dość, że prędko wzięła rozwód z poprzednim mężem, to jeszcze tego samego dnia stała się panią Lee. Szalone? Być może. Ale **oboje przeżyli razem niemal 70 szczęśliwych lat, do samego końca zakochani po uszy**. Para niemal doskonała doczekała się dwóch córek, choć tu spotkała ich także wielka tragedia: młodsza zmarła wkrótce po narodzinach. W rezultacie ich pierworodna, J.C. Lee, była całe życie niemiłosiernie rozpieszczana przez rodziców, co rzekomo odbiło się negatywnie na jej charakterze – roszczeniowa i rozrzutna to najłagodniejsze ze słów, jakimi ją opisywano.

KOMIKSY TWORZYŁ NAWET NA WOJENNYM FRONCIE.

W pracy Stanowi układało się nieco gorzej niż w miłości. Nie z jego winy – Goodman zwyczajnie nie popierał pomysłów, aby poszerzyć ofertę »

wydawniczą, a gdy znalazł w szafie trzymane na lepsze czasy sterty niewydanych numerów, których stworzenie Lee zlecił wolnym strzelcom za firmowe pieniądze, mocno się wściekł i zacieśnił nadzór nad swoim redaktorem naczelnym. Trochę nie w porę, bo **po zakończeniu II wojny światowej popularność superbohaterów poleciała na pysk**. Ponieważ wielu zamaskowanych mścicieli podłączyło się do machiny propagandowej i toczyło na kartach komiksów walkę z nazistami, gatunek mocno utożsamiano z nie tak dawno zakończonym konfliktem, do którego nikt nie chciał wracać. Co gorsza, rozwijająca się telewizja dodatkowo dobijała branżę. Aby zapobiec katastrofie, Timely Comics przemianował się na Atlas Comics, po czym wprowadził nową strategię wydawniczą, polegającą na kopiowaniu tego, co było aktualnie na topie w kinie i telewizji. Horrory, romanse, westerny, historie wojenne – wszystko, co się sprzedawało. Niemniej jednak liczba czytelników wciąż spadała, a Stan Lee miał później stwierdzić, że Atlas przynosił jakiekolwiek zyski tylko dlatego, że produkował komiksy szybko i tanio.

Rok 1954 przyniósł kolejny cios w postaci ustanowienia Comics Code Authority, branżowej autocenzury. Iskrą zapalną była poczytna i mocno manipulująca faktami książka psychiatry Fredrica Werthama „Seduction of the Innocent", w której ów „udowadniał", że brutalne i ociekające seksem komiksy demoralizują amerykańską młodzież. Pod naciskiem zbulwersowanej opinii publicznej Senat USA postanowił wszcząć w tej sprawie dochodzenie. Będąc w dołku sprzedażowym i obawiając się najgorszego, wydawcy sami narzucili na siebie zwierzchnictwo pilnującego ogólnie rozumianej przyzwoitości CCA. Co prawda oddaliło to od nich groźby rządowych regulacji, ale w efekcie część komiksów mocno zinfantylizowano, zaś inne (jak np. bazujące na szokowaniu widza horrory) zniknęły zupełnie. **W 1956 roku, przy rekordowo niskiej sprzedaży, oficjalnie zakończyła się złota era komiksów.** Sytuacja wydawała się beznadziejna, a Stan poważnie rozważał zmianę kariery.

PRZECIWNIK BIGOTERII, KSENOFOBII I RASIZMU

Obrazkowa rewolucja

Nadspodziewany sukces wydanej w 1956 roku i należącej do wydawnictwa National Comics Publications (późniejsze DC Comics) nowej wersji przygód superszybkiego Flasha okazał się światełkiem w tunelu dla całej branży. Stan otrzymał zadanie stworzenia komiksu o superbohaterach na miarę czasów, a ponieważ Goodman nie miał nic do stracenia, w końcu dał swojemu podwładnemu pełną swobodę. Ten nie zasypiał gruszek w popiele i prędko sprowadził do chwiejącego się w posadach Atlas Comics swojego dawnego szefa, Jacka Kirby'ego. Jack przeszedł bardzo bolesny (przegrany) proces o prawa autorskie do prac stworzonych na zlecenie ówczesnego DC Comics, a także bardzo nieprzyjemne rozstanie z wieloletnim przyjacielem i współpracownikiem Joe Simonem, więc bez oporów wrócił do swego dawnego pracodawcy. Stan kipiał od pomysłów, Jack miał niezrównany talent. Efektem końcowym ich burzy mózgów był **jeden z najważniejszych amerykańskich komiksów XX wieku** i jeden z flagowych tytułów rodzącego się Marvel Comics.

Pierwszy numer przygód Fantastycznej Czwórki trafił do sprzedaży w 1961 roku i z miejsca stał się megahitem. Redakcja Marvela powiększyła się o nowe talenty, takie jak Steve Ditko, Bill Everett czy młodszy brat Stana, Larry Lieber, a z nimi nadeszły kolejne przeboje: Hulk, Spider-Man, Thor, Daredevil, X-Men, Iron Man, Dr. Strange, Ant-Man, no i oczywiście Avengers (na potrzeby którego wskrzeszono nieco wtedy już zapomnianego Kapitana Amerykę). To był prawdziwy komiksowy renesans.

Choć po latach wielu kwestionuje, ile faktycznie Stan Lee wniósł w procesie tworzenia poszczególnych postaci i pisania fabuły do sygnowanych jego nazwiskiem komiksów (o czym więcej znajdziecie w dalszej części artykułu), to właśnie jemu należy przypisać sukces wydawnictwa, które w ciągu ledwie paru lat z nierentownego Atlasa przeistoczyło się w dominującego na rynku Marvela. **To Stan naciskał na budowę wspólnego komiksowego uniwersum**, które pozwalałoby bohaterom i złoczyńcom „odwiedzać" inne tytuły. To on wymyślił, aby często odwoływać się do wcześniejszych przygód i w miarę możliwości eliminować z fabuły wszelkie sprzeczności z poprzednimi numerami, w efekcie budując w czytelniku poczucie ciągłości fabularnej i zachęcając go do nabywania egzemplarzy archiwalnych. Złoczyńcy przestali być jednorazowymi kukiełkami na zawsze znikającymi z kart po ich pokonaniu, a stali się ważnym i stałym elementem świata Marvela. Bohaterowie zaś z jednowymiarowych mścicieli, których jedynym celem było chwytanie przestępców, przeistoczyli się w żywe osoby z wyjątkowymi motywacjami i słabościami.

Równie ważne okazało się podejście do ludzi, którzy tworzyli tych poczytnych herosów. Stan stawiał na twórcze umysły, dawał im pewność zatrudnienia i często pozwalał działać na własną rękę, wiedząc, że jeśli ktoś bardzo upiera się, aby coś zrobić, to widać tak musi być. Miał niegdyś rzec: „Jedynym, czego nigdy nie chcę od was usłyszeć, jest to, że nie macie nowych pomysłów!". Stworzona przez niego tzw. „Metoda Marvela", polegająca m.in. na zmniejszeniu ingerencji góry do minimum (wystarczyło mu zatwierdzenie ogólnego zarysu fabuły i ewentualnie późniejsze naniesienie drobnych poprawek w dialogach) oraz pozostawieniu twórcom maksimum swobody twórczej, przynosiła piorunująco do-

bre rezultaty. Nie trzeba chyba dodawać, że znacząco poprawiło to też warunki pracy scenarzystów i rysowników w całej branży.

Kup pan komiks!

Stan „The Man" Lee okazał się także mistrzem autopromocji. **Umieszczane na okładce „Stan Lee presents" stało się symbolem jakości.** Ten sprytny zabieg marketingowy miał jeszcze jeden w pełni zamierzony efekt uboczny. Przy otwieraniu zeszytu Marvela w oczy zawsze rzucała się spora ramka, a w niej z wielką dumą wymienione nie tylko osoby, które nad danym numerem pracowały, ale także te, które wymyśliły występujące w nim postacie. To dzięki Stanowi personalia wielu zasłużonych, dotychczas często ignorowanych autorów, pojawiły się na ustach czytelników. To także on ukuł Jackowi Kirby'emu przydomek, któremu nikt z branży nie śmie zaprzeczyć i który do dziś należy włącznie do niego: Król Komiksu.

Na tym też jednak się nie kończyło. Stan bowiem chciał, żeby przy czytaniu każdego nowego numeru fani mieli wrażenie, jakby odwiedzali dobrego przyjaciela i czuli emocjonalną więź nie tylko z rysowanymi bohaterami, ale także z ich twórcami i wydawnictwem. Jednym ze sposobów na to była publikowana od 1967 do 2000 roku w rubryce z listami kolumna Stan's Soapbox, w której autor sukcesu Marvela w bardzo osobistym tonie odpowiadał na listy czytelników, przybliżając ich zarówno do siebie, jak i swojej firmy. Wtedy także ukuł swoje charakterystyczne pozdrowienie – „Excelsior!". W efekcie wszystkich tych zabiegów komiksy Marvela nie jawiły się już wyłącznie jako domena chłopców w wieku od 7 do 14 lat. Zyskały za to wiernych wielbicieli, którzy latami z wypiekami na twarzach śledzili przygody swoich ulubieńców, pisali listy i niecierpliwie czekali, aż ich mentor im odpowie.

Politycznie poprawny

Jeśli na dźwięk słowa „postępowy" dostajecie drgawek, to nie polubilibyście się ze Stanem. We wspomnianej „Listowej mydelniczce" wielokrotnie wyrażał on swój sprzeciw przeciw rasizmowi, bigoterii, uprzedzeniom i ksenofobii. Niby nic, czego nie należałoby się spodziewać po synu żydowskich imigrantów z Rumunii, ale pamiętajmy, że Stan głosił te słowa w samym szczycie zimnej wojny, u progu wielkich przemian w amerykańskiej mentalności, gdy obywatelskie ruchy mające na celu zrównanie praw czarnoskórych obywateli spotykały się tylko z agresją, śmiechem politowania bądź totalną apatią. Wróg nienawiści i przemocy, pogodnie nastawiony i skory do dialogu – oto człowiek, który stworzył komiksowe imperium. Gdy samo pojawienie się Afroamerykanów na łamach komiksów w pozytywnej roli było „zbyt ryzykowne, bo z Południa nadejdą listy od wściekłych czytelników", on w 1969 roku wziął na warsztat Kapitana Amerykę, symbol wszystkiego tego, co dobre i prawe w USA, po czym uczynił jego najlepszym przyjacielem i powiernikiem czarnoskórego Falcona. Gdy na łamach 52. numeru „Fantastycznej Czwórki" debiutował wymyślony przez Kirby'ego, totalnie odlotowy nowy bohater o pseudonimie Czarna Pantera, Stan nalegał, aby jego maska zasłaniała całą twarz, co przełożyć się miało na efekt totalnego zaskoczenia u czytelników, gdy na sam koniec przygody w końcu ją zdejmie. I faktycznie, wielu z nich nie mogło uwierzyć, że zdołali polubić bohatera o ciemnej karnacji, bo nie zdradzono im od razu, że takową ma! Stan 1 – rasizm 0.

Kolejnym osiągnięciem Stana było zmniejszenie wpływów Comic Code Authority na rynku wydawniczym. W latach 70. Comic Code miał już reputację nie strażnika moralności, lecz przestarzałego tworu mocno ograniczającego swobodę twórczą. Gdy więc w 1971 roku Departament Zdrowia USA zlecił Marvelowi przygotowanie historii, która ukazałaby społeczeństwu zagrożenia płynące z używania narkotyków, Stan założył, że zlecenie rządowe ma pierwszeństwo nad uzyskaniem pieczęci branżowych cenzorów (których sprzeciw budziło samo pojawienie się dragów, nawet jeśli kontekst był mocno negatywny) i wydał komiks, w ogóle nie przejmując się ich opinią. Trzyczęściowa historia ze Spider-Manem w roli głównej, w której bohater odkrywa zgubny nałóg swojego przyjaciela Harry'ego Osborna, rozeszła się jak ciepłe bułeczki, a Marvel zgarnął liczne pochwały za działanie na rzecz społeczeństwa. Obnażyło to niemoc CCA i sprawiło, że instytucja ta zluzowała stawiane przez siebie wymogi po raz pierwszy od jej założenia. Przez kolejne lata stopniowo traciła na znaczeniu i ostatecznie całkowicie zniknęła w 2011, gdy ostatnie „zgodne" wydawnictwa (Archie i DC) przestały się nią przejmować.

Emerytura na milion

W 1981 roku Stan przeprowadził się do Kalifornii, gdzie sprawował pieczę nad opartymi na twórczości Marvela produk- »

CAMEO MAN

Gdyby Stan Lee miał swoje odziane w pelerynę alter ego, taki zapewne przybrałoby pseudonim. Lista jego gościnnych występów jest zbyt długa, by ją przywołać w całości – samo ich wypunktowanie zajęłoby całą stronę! Rzućmy więc okiem na te najważniejsze, najbardziej niezwykłe i najciekawsze ze wszystkich.

THE TRIAL OF THE INCREDIBLE HULK (1989)

Występ o tyle ważny, że był debiutem Stana – po raz pierwszy fizycznie pojawił się w adaptacji któregoś ze swoich dzieł. W tym ambitnym (jak na owe czasy) telewizyjnym filmie opartym na popularnym serialu Lee zagrał jednego z przysięgłych, którzy mają zadecydować o losie doktora Bannera. Nie wypowiedział jednak ani słowa.

MAPECIĄTKA (1989)

Dziś, gdy zarówno Marvel, jak i Muppety należą do Disneya, taki crossover nikogo by nie dziwił. Wtedy jednak wyprawa Kermita i spółki do świata superbohaterów była czymś bez precedensu. Stan pojawia się w aktorskiej wstawce, w której wyraża uprzejmą dezaprobatę dla rujnowania swego komiksu, po czym zostaje oblepiony pajęczą siecią.

SPIDER-MAN (1994)

Stan melduje się w ostatnim odcinku kultowej animacji, by odbyć szczerą rozmowę z przeniesionym do „realnego" świata Człowiekiem Pająkiem. Ciepły dialog twórcy z bohaterem, którego stworzył, naprawdę może wzruszyć. Co ciekawe, głos przenoszącej Petera Parkera między światami Madame Web podłożyła Joan Lee.

SZCZURY Z SUPERMARKETU (1995)

Chyba największa rola Lee na całej liście. Kevin Smith nie tylko dał Stanowi wyjątkowo dużo do powiedzenia, ale uczynił też z jego występu punkt zwrotny fabuły – to on naprowadza głównego bohatera filmu na właściwą drogę i zachęca do zmiany życia na lepsze. A potem ujawnia jego kumplowi, że całą tę mentorską gadkę wziął z komiksu.

LEGO MARVEL SUPER HEROES (2013)

Klockowa wersja Stana w tej grze nie tylko jest tradycyjnym puszczeniem oczka do odbiorców, ale także posiada moce całej plejady komiksowych postaci, których wachlarz imponująco powiększył się w sequelach (Lego Marvel's Avengers i Lego Marvel Super Heroes 2). Czy trzeba dodawać, że jest nie tylko grywalny, ale także bezdyskusyjnie najlepszy?

X-MEN: APOCALYPSE (2016)

Występ ważny nie tyle ze względu na Stana, co na osobę mu towarzyszącą. W scenie wystrzelenia pocisków nuklearnych obejmuje on bowiem w strachu nie podstawioną aktorkę, lecz swoją ukochaną żonę Joan. To wyjątkowo rzadka okazja, by zobaczyć ich obok siebie na ekranie, nawet jeśli są na nim przez zaledwie kilka sekund.

GUARDIANS INFERNO (2017)

Rzadko zdarza się, aby coś tak błahego jak zapowiedź premiery filmu na Blu-rayu zgarnęła kilkanaście milionów wyświetleń. No, chyba że dotyczy ona filmu „Strażnicy Galaktyki vol. 2", jest stylizowana na tandetny teledysk z lat 70., wokalistą jest David Hasselhoff, na ekranie pojawia się niemal cała obsada oraz – a jakże – Stan we własnej osobie.

cjami na potrzeby filmu i telewizji, w tym hitowym serialem „The Incredible Hulk" z Lou Ferrigno w roli tytułowej. Rzadko wracał do pisania komiksów (a jeśli już coś tworzył, to zwykle dotyczyło to Silver Surfera). Co ciekawe, Lee przez pewien czas sprawował władzę absolutną nad całą firmą, ale szybko powrócił do roli wydawcy, gdyż nawał biurokracji nie sprzyjał procesom twórczym, wokół których toczyło się całe jego dorosłe życie. Jednak pędzące lata zrobiły swoje i Stan nie czuł się już na siłach, aby sterować spółką, którą pomógł stworzyć. **Pożegnał się z Marvelem na początku lat 90.** – jako emerytowany członek zarządu i autor sukcesu wydawnictwa otrzymał corocznie wypłacaną emeryturę w wysokości skromnego miliona dolarów.

Na stare lata Stan zwolnił tempo, ale nie pozostał bezczynny. Poza odgrywaniem będących jego znakiem rozpoznawczym epizodycznych ról w filmach i serialach na licencji Marvela był też częstym gościem na rozmaitych komiksowych konwentach, gdzie podczas rozdawania autografów każdy fan mógł się przekonać, że jego pogodne usposobienie i radość z obcowania z czytelnikami wcale nie były fasadą. Choć próbował sił w wielu formach działalności, wliczając to udział w produkcji anime „Heroman" i prowadzenie reality show „Who Wants to Be a Superhero?", to jedynym, co z jego działalności na początku XXI wieku zapadło komukolwiek w pamięć, było stworzenie postaci bohaterskiej striptizerki (sic!) Striperelli na potrzeby kanału Spike TV, a także gościnny występ w DC Comics. Stan napisał dla byłych rywali trzynastozeszytową miniserię „Just Imagine...", na kartach której na nowo i po swojemu podszedł do Batmana, Supermana i spółki.

Niestety, przytrafiły mu się też spore wtopy, czego najgłośniejszym przykładem jest sygnowana jego odręcznym podpisem i założona w 1998 roku spółka Stan Lee Media, mająca docelowo zajmować się produkowaniem materiałów o superbohaterach w internecie. Nie dość, że zbankrutowała już w 2001 roku, to jej współzałożyciel, schwytany w Brazylii i poddany ekstradycji do USA Peter Paul, przyznał się później przed sądem do nielegalnego manipulowania akcjami firmy. Zadłużoną spółkę sprzedano, a jej nowi właściciele wykorzystali ją jako pretekst, by wielokrotnie (z mizernym skutkiem) pozywać Marvela, a później także Disneya, o tantiemy z praw do postaci, w tworzeniu których brał udział Lee. Stan już dawno odciął sie od bezprawnej działalności SLM grubą kreską (nie usłyszał też żadnych zarzutów, gdy toczył się proces Petera), ale plama na honorze pozostała. Nadal był to tylko przedsmak problemów, które miały nadejść...

Krew w wodzie

Choć oglądając jego występy w filmach, nie da się tego zauważyć, to z powodu postępującej choroby oczu Stan został prawnie uznany za osobę niewidomą w 2015 roku. W lipcu 2017 roku jego świat legł w gruzach. Z powodu powikłań po wylewie zmarła jego ukochana żona Joan, a on sam mocno podupadł na duchu i na zdrowiu, przez wiele miesięcy walcząc z zapaleniem płuc. Stał się przez to bardzo podatny na ataki nieuczciwych ludzi. Na początku 2018 roku zaczęły napływać z jego otoczenia liczne informacje o dziwnych wydarzeniach, które wywołały niepokój fanów. Było ich tak wiele, a w dodatku tak zawiłych i wzajemnie sprzecznych, że skupmy się tylko na tych najważniejszych i najłatwiejszych do zweryfikowania.

W lutym Stan **oskarżył swoją córkę J.C. Lee i trzech powiązanych z nią mężczyzn o próby podstępnego przejęcia kontroli nad nim i jego wycenianym na ponad 50 milionów dolarów majątkiem**, po czym spisał dokument prawny blokujący im możliwość przejęcia pieczy nad czymkolwiek, co należy do niego. Wyraził przy tym żal, że jego córka słucha rad „trzech szemranych typów", takich jak Jerry Olivarez, którego Stan dodatkowo oskarżył o podprowadzenie mu podstępem prawie półtora miliona dolarów, a nawet nielegalne pobranie krwi (!), na sprzedaży której cwaniaczek zamierzał dodatkowo sobie dorobić. Kilka dni później Lee zmienił jednak zdanie, zwolnił swojego adwokata, a kontrolę nad jego sprawami przejęła J.C. oraz kolejny ze wspomnianych „szemranych typów", Keya Morgan. Wielu wieloletnich współpracowników Stana, w tym menadżerów, bankierów i prawników, zostało naprędce od niego odsuniętych. Wtedy też, być może w akcie rewanżu, zaczęły z ich strony napływać historie o tym, jak to J.C. rzekomo od lat znęcała się nad rodzicami – czemu ona sama kategorycznie zaprzeczyła.

Kwietniowy występ Stana na Silicon Valley Comic Conie przeraził fanów

Zdjęcia: Picsel (2)

legendy komiksu – Lee wyglądał na zahukanego, chorego i był traktowany przez swoich opiekunów przedmiotowo. Gdy o sprawie zrobiło się głośno, umieszczone w internecie nagranie, na którym Stan uspokajał zainteresowanych, że zarówno u niego, jak i jego córki oraz „zaufanego opiekuna" Morgana wszystko jest w jak najlepszym porządku. Wywołało to jeszcze większy niepokój – bo dlaczego Lee ciągle sam sobie zaprzecza i skąd na jego rękach wzięły się liczne siniaki? Dlaczego napisał na Twitterze, że ktoś ukradł jego tożsamość i że nie ma dostępu do swoich kont na Facebooku i Instagramie? Jakby zagadek było mało, w maju Stan oskarżył stworzoną przez siebie firmę Pow! Entertainment o kradzież wizerunku i pozwał ją na kwotę, bagatela, miliarda dolarów (później wycofał pozew, twierdząc, że padł ofiarą spisku).

Na szczęście sprawą w końcu zajęła się prokuratura. W efekcie już w sierpniu Morgan otrzymał trzyletni sądowy zakaz zbliżania się do swojego „pracodawcy" i jego rodziny, zaś kwota, na którą miał oskubać swojego „szefa", została oszacowana na ponad pięć milionów dolarów. Stan wrócił do domu, przynajmniej chwilowo bezpieczny. Nie było mu jednak dane uporządkować swych spraw – **12 listopada zmarł z powodu wywołanej wiekiem, przemęczeniem i długą chorobą płuc niewydolności serca**.

Przykro mi kończyć artykuł tak smutną nutą, rozbrzmiewającą bezduszną chciwością i ludzką tragedią. Nie tak powinno wyglądać pożegnanie kogoś, kto napełniał marzeniami umysły całych pokoleń. Pozostaje tylko pocieszenie, że choć Stana z nami już nie ma, to jego dorobek nigdy nie zostanie zapomniany. |CDA|

EXCELSIOR!

SPIDER-MAN (2018)

Jedna z najlepszych gier na PS4 doczekała się równie udanego cameo. Chwilę po tym, gdy wspólny obiad Petera i Mary Jane, podczas którego omawiali temat ich skomplikowanego związku, zostaje przerwany (Spider-Man pracuje całą dobę), Stan (w roli kucharza) wyraża swoje zadowolenie, że znowu widzi ich razem. „Zawsze byliście moimi ulubieńcami", mówi.

CAŁE MCU

Szalone fanowskie teorie o niezwykłych mocach pojawiającego się wszędzie Stana i o tym, że tak naprawdę za każdym razem gra dokładnie tę samą osobę, zostały nagrodzone. W drugiej części „Strażników Galaktyki" ujawnił się on jako informator tajemniczej rasy Obcych znanych tylko jako The Watchers, których szybko jednak znudził swą gadką.

SSSKANDAL!

Część czytelników CDA może być świadoma kontrowersji, które przez lata narosły wokół osoby Stana, a która dotyczy faktycznego wkładu, jaki pan Lee wniósł przy tworzeniu wartych dziś miliardy dolarów postaci. Nawet legendarny komiksiarz Alan Moore (twórca m.in. „Watchmen", „V jak Vendetta" i „Zabójczego żartu", prywatnie anarchista-czarodziej) wielokrotnie wypominał Stanowi „słabą pamięć", oraz fakt, że nigdy nie powie wprost, kto dokładnie odpowiada za wymyślenie konkretnego elementu danej postaci, a tym samym zamazuje granice i przejmuje nienależną sobie część chwały.

Choć faktem jest, że Stan zawsze dbał przede wszystkim o interesy swojego wydawnictwa, to od prawdziwych kanalii, takich jak Bob Kane (który przez lata udawał jedynego twórcę postaci Batmana, bezczelnie pomijając olbrzymi wkład Billa Fingera), dzieli go przepaść. Najgorsze, co można zarzucić naszemu bohaterowi, to nepotyzm (wszak pracę załatwił mu wujek!) oraz pchanie się na świecznik nawet wtedy, gdy jego wkład w tworzenie był minimalny.

Dlaczego imię Stana na okładce zawsze było pierwsze albo pisane większymi literami? Marketing! Czy Stan zagarniał cudze zasługi? Zawsze nazywał siebie współtwórcą, nigdy nie przypisując sobie wszystkich dokonań, a w dodatku nieustannie chwalił talent osób, z którymi pracował. Ale przecież bez bezpośredniego udziału Stana komiksy te nadal by powstały! Być może, ale to Stan nadał obrazkowym bohaterom osobowość, za którą ich uwielbiamy – bez niego Peter Parker nie prawiłby o wielkiej sile i wielkiej odpowiedzialności, lecz o obiektywizmie i samodoskonaleniu, zaś Ben Grimm (Thing) byłby tylko kamiennym osiłkiem, bez choćby cienia żalu za utratą swego człowieczeństwa.

Podsumowując: choć Stan Lee często wyolbrzymiał swój wkład w pisanie komiksowych scenariuszy i w ostatecznym rozrachunku był bardziej zręcznym organizatorem niż artystą z prawdziwego zdarzenia, to wiele z jego niezwykłych pomysłów i sugestii pomogło ukształtować moc komiksowych postaci. Jego zasługi dla branży komiksowej są równie wielkie, co niezaprzeczalne. Jeśli Kirby, Ditko i reszta byli ciężko pracującymi wioślarzami, bez których tytanicznego wysiłku statek Marvela nigdy nie opuściłby portu, to Stan Lee był sternikiem, który nadał właściwy kurs. Ich twory stały się ponadczasowe, bo zamiast działać solo połączyli siły, w efekcie dając światu coś naprawdę niezwykłego.

Po drugiej stronie reklamacji

Odpowiada na zgłoszenia: **Ghost**

Jednym z moich zadań w redakcji jest zajmowanie się reklamacjami. Czyli bycie na pierwszej linii ognia pomiędzy firmą, którą reprezentuję, a niezadowolonym, a czasem wręcz wkurzonym klientem.

Wielkim minusem tego zajęcia jest obrywanie za błędy innych. Oczywiście jako redakcja bierzemy odpowiedzialność za pismo, które dostajecie do rąk, ale czasem wasze problemy nie wynikają z naszej winy. A to tłocznia coś tam źle przygotuje czy nadrukuje niewłaściwe numerki na płytach, a to zdrapki nie chcą się zdrapywać, a to kolporter uszkodzi podczas transportu jakąś partię pism czy płyt, a to poczta powolnie dostarcza przesyłki do prenumeratorów, a to na serwerze objawiły się jakieś problemy techników karty graficznej. Obecnie Windowsy 7/8/10 w dużej części załatwiają to za nas i podczas ściągania poprawek do systemu przy okazji pobierają nowsze sterowniki do większości urządzeń znanych producentów.

Pracę uprzykrzają również zgłoszenia od nerwusów. Większość nadsyłanych maili, listów czy telefonów jest normalna, w miarę kulturalna, a niektóre są grzeczne i wręcz bardzo miłe. Niestety nie wszyscy

Odpowiadanie na zgłoszenia wymaga tony cierpliwości.

niczne i nie chce przydzielać kodów czy wysłać maila z linkiem aktywacyjnym... Nie oznacza to jednak, że umywamy ręce i zwalamy winę na innych. Staramy się odpowiedzieć na każde zgłoszenie, jakie do nas przychodzi, a jest w jakiś sposób związane z naszym pismem. **Nie jest jednak miło, gdy ktoś nabroi, a to ty musisz za niego świecić oczami.**

Bywa ciężko

Kolejnym „urokiem" pracy w dziale reklamacji jest fakt, że za niektóre problemy odpowiadają sami zgłaszający, którzy ewidentnie czegoś nie doczytali. Stąd właśnie próby wpisywania kodu z płyty lub zdrapki bezpośrednio na Steamie czy Uplayu, mimo że w piśmie jest odpowiednia instrukcja. Albo uruchomienia gry na sprzęcie, który nie spełnia minimalnych wymagań. Dużym problemem jest też niedbanie przez niektórych użytkowników o swój system – brak aktualizacji, sterowników czy solidnego antywirusa. Jeszcze parę lat temu skutecznym rozwiązaniem 90% zgłaszanych nam reklamacji okazywała się aktualizacja sterowników karty graficznej. Obecnie Windowsy 7/8/10 w dużej części załatwiają to za nas i podczas ściągania poprawek do systemu przy okazji pobierają nowsze sterowniki do większości urządzeń znanych producentów.

Pracę uprzykrzają również zgłoszenia od nerwusów. Większość nadsyłanych maili, listów czy telefonów jest normalna, w miarę kulturalna, a niektóre są grzeczne i wręcz bardzo miłe. Niestety nie wszyscy potrafią okiełznać nerwy. Czytanie czy wysłuchiwanie uwag, że jest się oszustem czy złodziejem potrafi napsuć krwi.

Męczącym problemem są wiadomości od ludzi oczekujących od nas wszechwiedzy. Maile o treści „nie działa mi kod/gra" trafiają się kilka, czasem kilkanaście razy w miesiącu. Ani jaka gra, ani z jakiego wydania pisma, ani na jakim sprzęcie nie działa, ani czym to niedziałanie się objawia. Kompletnie nic. I weź tu się domyśl i wyślij rozwiązanie... Pół biedy, kiedy na odesłane pytania dana osoba odpowie w miarę wyczerpująco. Gorzej, gdy również na moje pytania dostaję odpowiedzi zdawkowe, a czasem równie tajemnicze jak sam problem i muszę wywnioskować istotę reklamacji na podstawie wielu kolejnych maili.

Technicy magicy

Ciekawą kategorią zgłaszających są „fachowcy". Jak przekonałem się w praktyce, stosowanie zasady „brzytwy Ockhama" jest dobrą drogą. Dosyć często najprostsze i najoczywistsze rozwiązania problemu okazują się skuteczne. Jednak nie dla każdego. Ile to ja razy słyszałem „Panie, ja znam się na komputerach, studiuję, pracuję z nimi, pomagam rodzinie w tym temacie". „Robiłem to już i nie zadziałało". OK. Więc dopytuję dalej, proszę o przesłanie logów systemu, i co widzę? Że delikwent, choć, jak twierdzi, na bieżąco ściąga sterowniki do karty graficznej, to jakimś cudem w logach są opisane jako pięcioletnie. Albo pytam, czy założył konto na naszej stronie z kodami, trzy razy potwierdza, że tak, na pewno to zrobił. Po czym podaje swój adres mailowy, a ja po wejściu do serwisu kodów widzę, że nawet nie próbował.

Innym utrudnieniem pracy jest niemożność odpowiedzenia nadawcy. Zdarzały się przesyłki listowne z uszkodzonymi płytkami. Czasem z opisem problemu, czasem bez niego, ale za to bez żadnego adresu zwrotnego. Ani na kopercie, ani na jakiejś karteczce w środku. Teraz trafiają mi się maile pisane z tymczasowych kont generowanych w usłudze outlook.com. I co z tego, że na nie odpowiem, skoro nigdy nie trafią do nadawcy, bo konto tymczasowe znika praktycznie natychmiast po wysłaniu wiadomości. A potem takie osoby się skarżą, że zignorowaliśmy ich problem.

Reklamacja to nie pogotowie

Osobna kategoria zgłoszeń to niecierpliwcy. Wysyłają reklamację w piątkowy wieczór, po czym w sobotę i niedzielę bombardują skrzynkę ponagleniami. Ja wiem, że chcielibyście, aby jak najszybciej załatwić swoją sprawę, ale miejcie na uwadze to, że my też mamy rodziny, życie prywatne i chcemy cieszyć się czasem wolnym od pracy. Weźcie też poprawkę na fakt, że i u nas zdarzają się sytuacje kryzysowe (jak np. ostatnio przeprowadzka do nowego biura) i że reklamacje to tylko jedno z wielu zadań, jakie realizuję w redakcji. Uzbrójcie się w cierpliwość i nie narzekajcie, gdy odpowiedź na maila dostaniecie dopiero po paru dniach. Naprawdę staram się załatwiać wszystko jak najszybciej, ale czasem z różnych powodów nie da się tego zrobić natychmiast.

Apeluję: starajcie się pamiętać, że po drugiej stronie reklamacji też siedzą ludzie. Rozumieją wasze nerwy, frustrację, zniecierpliwienie i chcą jak najlepiej i jak najszybciej załatwić każdą sprawę. Ułatwicie im to, wysyłając możliwie dokładne i pełne informacje o problemie, a także cierpliwie czekając na odpowiedź. Naprawdę staramy się, aby na linii redakcja-czytelnicy nic nie zgrzytało, ale między innymi z opisanych powyżej przyczyn bywa to niełatwe. |CDA|

Moanin'

Pluje w saksofon: **Berlin**

Mój ojciec ma taką dziwną cechę, że po wypiciu wystarczającej ilości soku z gumijagód zawsze i wszędzie jest w stanie znaleźć jakieś pianino. A jak już się do niego dosiądzie, to albo ciśnie klasykę jazzu, albo jazzuje wszystko, co przyjdzie mu do głowy – jakieś przeboje z dawnych czasów, kołysanki czy kolędy.

Miałem pewnie jakieś dziesięć-dwanaście lat, kiedy zaciągnąłem go do komputera i puściłem mu „Swanky Maximino" z soundtracku do Grim Fandango, pytając, co to za styl muzyczny. Słyszałem, że to jazz, ale w internecie wyskakiwał mi Miles Davis (a on przecież brzmi inaczej) albo nowoorleański jazz (a to z kolei jest zbyt skoczne i wesołe) i nie miałem pojęcia, skąd wziąć więcej tego, co w tym utworze słyszę. Posłuchał chwilę, uznał, że to swing w stylu Duke'a Ellingtona, i poszedł oglądać telewizję. Ja zostałem za to z fascynacją muzyczną, która nie chce mi minąć: **jazzem, czyli czymś, co – jak zdążyłem przez te lata zaobserwować – albo się kocha, albo „się nie rozumie"**.

Mnie drzwi do tego niesamowitego gatunku otworzyło Grim Fandango – nie mogłem więc odpuścić sobie koncertu na wrocławskim Game Music Festival, podczas którego big band przewodzony przez Bartosza Pernala grał swoje (długaśne) aranże 1,5-2 minutowych kompozycji Petera McConnella. I nie wiem, czy Narodowe Forum Muzyki zapełniły po prostu gry, czy konkretnie Grim Fandango, ale to było coś pięknego – głównie dlatego, że muzycy pozwolili sobie popłynąć.

Bo w jazzie króluje improwizacja – usłyszeć to można, chociażby odpalając ten sam kawałek na różnych wydaniach płyt, szczególnie na koncertówkach. Nie zmieniają się dźwięki, bo komuś się omsknął palec na gryfie gitary, nie zmienia się tempo, bo perkusista źle nabił – zmienia się wszystko, cały klimat, cała struktura, cała melodia. Świetnie wypadło to również na koncercie Grim Fandango – kończył się tym samym utworem, którym się zaczął, ale rozgrzany, nakręcony zespół grał już później zupełnie inaczej. Z zupełnie inną energią, a przez to – pomimo charakterystycznego motywu przewodniego – brzmiało to jak dwa całkowicie różne utwory.

Nie będę jednak recenzować koncertu – zamiast tego, jeżeli nie znacie, wolę zachęcić was do przesłuchania ścieżki dźwiękowej do niesamowitej gry, która go zainspirowała. Jeżeli znacie, a jeszcze nie sięgnęliście głębiej – zróbcie to, bo **jazz kryje w sobie tyle niesamowitych rzeczy, że warto zainwestować w niego trochę czasu i energii**. I nie, w niektóre podgatunki nie jest łatwo się wgryźć, ale wystarczy trochę poeksperymentować, żeby bez większych problemów znaleźć coś dla siebie – nawet idąc w kierunku absurdu. Bo jazz przemieszał się już z chyba każdym gatunkiem muzyki – niektóre odmiany rocka i metalu są nim przesiąknięte do granic (King Crimson, Frank Zappa, Ephel Duath, Atheist czy norweskie Shining), ale przedziwne kombinacje można znaleźć dosłownie wszędzie. Lubicie reggae? To sprawdźcie Jazz Jamaica. Denerwuje was analogowe brzmienie z podbitymi wysokimi tonami i wolicie przestrzeń elektroniki? Jazzanova się kłania. A może ciśniecie wieczorami psytrance? Sprawdźcie Terrafractyl.

I można tak bez końca, bo jazz jest po prostu wolny – ważne są w nim przede wszystkim emocje wyrażane bardzo specyficznym językiem, którego trzeba się najpierw nauczyć. To muzyka grana przez wirtuozów wyciągających ze swoich instrumentów przepiękne dźwięki, fantastyczne melodie czy po prostu mających nietypowe pomysły, ale trzeba poświęcić chwilę, żeby zacząć to słyszeć – a wiem, że warto, bo trudno o drugi równie różnorodny, niezwykły gatunek muzyki. **|CDA|**

Jeśli chcecie oszaleć
Albert Ayler – „Spiritual Unity"

Mogłem dać tu klasyki Ornette Colemana, ale Ayler pasuje nawet bardziej: to jedna z tych płyt, które mogą zniechęcić do jazzu – prawie czterdzieści minut chaosu i bezsensu, a na pierwszy rzut oka (ucha?) niewiele z tego wynika, bo pozbyto się nawet rytmu. Warto jednak sprawdzić... i ewentualnie wrócić do tego, jak się już wsiąknie w ten gatunek, zacznie rozumieć jego język i doceniać wolną, niczym nieograniczoną improwizację. Wtedy „Spiritual Unity" zaczyna lśnić.

Jeśli chcecie oszaleć
Charles Mingus – „The Black Saint And The Sinner Lady"

Z Mingusa na start poleca się raczej „Mingus Ah Um", ale osobiście o wiele bardziej dostaję po twarzy od „Black Saint", bo jest na tej płycie więcej dziwactw i szaleństwa. Jeżeli macie ochotę na mieszankę kolwiek – zależnie od nastroju, bo to po prostu świetna muzyka. Jeżeli macie ochotę na balet tańczony w krafilmu noir z bebopem, to „Ah Um" łyknięcie bez popity. Jeśli macie ochotę na balet tańczony w kranie umarłych, to „Black Saint" jest nie do podrobienia.

Jeśli przychodzicie z rocka
Miles Davis – „Bitches Brew"

Jeżeli lubicie klasycznego rocka, to możliwe, że „Bitches Brew" będzie dla was bardziej strawne niż masa klasyków jazzowych, bo Miles poszedł w stronę rockowej rytmiki i dorzucił do instrumentarium chociażby gitarę elektryczną. Jednocześnie to przedziwna płyta – czasami mam wrażenie, że ma stabilną, prostą strukturę i łatwe do ogarnięcia utwory, a czasami kompletnie nie umiem się w niej połapać. Bardzo udany eksperyment.

Jeśli chcecie więcej Grim Fandango
Duke Ellington – „The Duke: The Columbia Years (1927-1962)"

Jeżeli macie ochotę na więcej Grim Fandango, to sięgnijcie po Duke'a – utwory pokroju „East St. Louis Toodle-Oo" czy „The Mooche" to szablony, z których McConnell tworzył swoje kompozycje. Słychać to w melodiach, dynamice, w sposobie grania nawet. Dzięki takiej składance jak „Columbia Years" nie przegapicie chociażby kultowego „It Don't Mean a Thing (If It Ain't Got That Swing)", które będzie wam chodzić po głowie przez jakieś dwa miesiące. Cuda!

Obywatel Roberts

Skrzydłem dowodzi: **DaeL**

Ktoś kiedyś nakręci film o Chrisie Robertsie. Pytanie, czy będzie to opowieść o hochsztaplerze, czy mesjaszu.

Zdjęcie: Max Photography dla GDC, CC BY 2.0

Ogromne ambicje Robertsa zaszkodziły w przeszłości kilku jego grom.

Chris Roberts postąpił bardzo słusznie, przychodząc na świat w Redwood City, gdzie w latach 80. swą siedzibę miały Electronic Arts i amerykański oddział Segi. Niewiele miejsc na kuli ziemskiej miało wtedy równie duże zagęszczenie developerów na metr kwadratowy. Niestety jeszcze jako niemowlę popełnił duży błąd. Wyjechał z rodzicami do Wielkiej Brytanii.

Mały Chris i helikoptery

Ale jeśli komuś pisana jest kariera developera, to przeznaczenie się o niego upomni. Mieszkający w Manchesterze **12-letni Chris zainteresował się programowaniem i rozpoczął – na własną rękę – naukę języka BASIC**. Ojciec przyszłego twórcy gier pociągnął za kilka sznurków i umożliwił synowi uczęszczanie na wykłady programowania na uniwersytecie w Manchesterze. Nastolatek wiele się tam nie nauczył – chciał tworzyć strzelanki z helikopterami, a zajęcia traktowały o programowaniu baz danych. Ale i tak uniwersytet otworzył mu drogę do kariery.

Wykładowca prowadzący zajęcia, na które uczęszczał Roberts, został redaktorem naczelnym miesięcznika The Micro User – jednego z największych pism komputerowych na Wyspach Brytyjskich. Od dwóch lat magazyn publikował na ostatniej stronie tzw. listingi, czyli kody źródłowe prostych gier w BASIC-u do „wklepania" przez zainteresowanych graniem czytelników. Od nowego naczelnego oczekiwano, że utrzyma tę rubrykę. A on znał tylko jedną osobę, która mogła temu podołać – natrętnego nastolatka, który siedział na wykładach w ostatnim rzędzie i gadał o helikopterach.

W ten oto sposób tuż po swoich piętnastych urodzinach Chris Roberts dostał pracę. Zabrał się ochoczo za przygotowanie gry, za którą miał otrzymać honorarium w wysokości 100 funtów. W jego debiutanckiej produkcji pod tytułem Kong gracz latał helikopterem i ratował ludzi, unikając głazów ciskanych przez gigantycznego goryla. Czytelnikom The Micro User rzecz się spodobała, ale współpraca z redakcją nie trwała długo. Po dwóch miesiącach Roberts zrozumiał, że chce tworzyć bardziej ambitne tytuły.

W 1985 roku programista zastukał do drzwi biura Imagine Software, trzymając w ręku swoje najnowsze dzieło, **Wizadore. Tytuł ten – skrzyżowanie przygodówki z platformówką – zachwycił wydawcę i stał się bestsellerem.** Niestety tuż po wydaniu gry firma zbankrutowała, a 17-letni chłopak dołączył do długiej listy wierzycieli, których roszczenia nie zostały zaspokojone. Niezrażony Roberts rok później, z pomocą Superior Software, wydał swoją drugą komercyjną produkcję, Stryker's Run – strzelaninę 2D, w której gracz walczył z wrogimi żołnierzami i unikał pocisków wystrzeliwanych przez (jakżeby inaczej) helikoptery. Sukces gry mógł otworzyć Robertsowi drzwi do pracy w wielkich firmach takich jak Ocean, ale jego rodzice mieli inne plany. Gdy chłopak osiągnął 19 lat, wrócił wraz z nimi do ojczyzny.

Przy Star Citizenie Robertsowi wreszcie nie grożą kompromisy.

Duży Chris i statki kosmiczne

Pierwsze miesiące po powrocie do USA spędził, pracując nad Ultra Realm – RPG zainspirowanym sukcesem The Legend of Zelda. Programista współpracował wówczas z Denisem Loubetem, który wkrótce znalazł pracę w Origin Systems. Ostatecznie do teksańskiego studia trafili też Chris i jego gra, przechrzczona na Times of Lore.

W Originie Roberts poznał Richarda Garriotta oraz Warrena Spectora. Obydwaj mężczyźni wpłynęli na sposób, w jaki ich młodszy kolega myślał o fabularnej stronie gier wideo. Ale największe wrażenie wywarła na nim prezentacja, na którą zaprosił go Sid Meier z Microprose. Na początku 1988 roku Meier pokazał Robertsowi wczesną wersję symulatora lotu F-19 Stealth Fighter. Dwudziestoletni Chris też chciał zrobić taką grę. Ale w kosmosie. I z wielkimi kotami.

Przez kolejne dwa lata Roberts nadzorował prace ogromnej (jak na owe czasy) grupy dwudziestu sześciu developerów, którzy przekuwali w rzeczywistość jego wizję space opery. Jest rok 2654. Ludzkość walczy z wojowniczą rasą kotowatych Kilrathi. Gracz jest na razie bezimiennym (w sequelu dowiadujemy się, że nosi nazwisko Christopher Blair) pilotem myśliwca stacjonującego na pokładzie gwiezdnego lotniskowca Tygrysi Pazur.

Wing Commander oferował niespotykany dotąd poziom immersji. W grze można było rozmawiać z innymi pilotami, a w zależności od skuteczności gracza modyfikacji ulegały kolejne misje. Im gorzej nam szło, tym gorsza stawała się sytuacja lotniskowca. Grę można było zatem ukończyć... a jednocześnie przegrać wojnę. Sukces tytułu był spektakularny. W ciągu roku Origin opublikował dwa zestawy dodatkowych misji. Stworzono porty na wszystkie liczące się 16-bitowe platformy – od Amigi po SNES-a. W 1992 Wing Commander jako jedna z pierwszych gier w historii doczekał się książkowej adaptacji. A Chris Roberts już szedł za ciosem, pracując jednocześnie nad dwoma tytułami. Pierwszym był Wing Commander II. Sequel przebojowego symulatora szokował wysoką jakością animowanych przerywników i użyciem digitalizowanej mowy.

EA kontratakuje

Gorzej było z drugim projektem. **Strike Commander to symulator myśliwca F-16**, w którym gracz wcielał się w najemnika walczącego w futurystycznych konfliktach. W trakcie prac nad grą plany Robertsa ewoluowały, a premiera wciąż się przesuwała. Ostatecznie SC trafił na sklepowe półki spóźniony o dwa lata. I sprzedawał się źle. Gra wykorzystująca w pełni teksturowane i cieniowane modele 3D była zbyt wymagająca dla przeciętnego peceta z 1993 roku.

Rok wcześniej doszło do przejęcia Origina przez Electronic Arts. Roberts – jak sam stwierdził po latach – był przeciwnikiem sprzedaży firmy. Z drugiej strony to dzięki pieniądzom EA developer mógł, mimo fiaska Strike Commandera, zabrać się za swoją wymarzoną produkcję. Origin

Wing Commander III, pierwsza gra, w której wizerunku użyczył Mark Hamill.

Współpraca z Originem poskutkowała wydaniem Times of Lore.

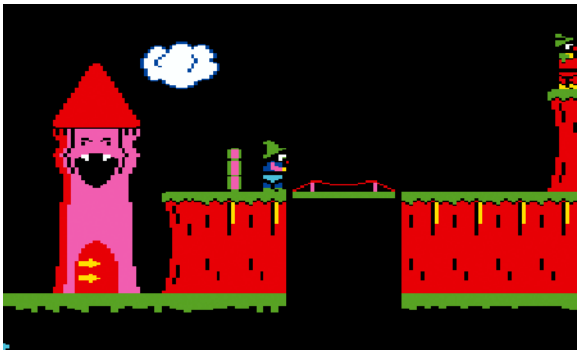
zaczął równoległą pracę nad trzema tytułami: Privateerem, Armadą i oczkiem w głowie Robertsa – Wing Commanderem III.

Wykorzystanie technologii FMV w grach wideo nie było czymś nowym, już we wczesnych latach 80. w zachodnich salonach można było spotkać produkcje takie jak Dragon's Lair (które co prawda odtwarza filmy animowane, ale wciąż filmy). To jednak właśnie **Wing Commander III zmienił oblicze tzw. „filmów interaktywnych".** Sceny FMV zrealizowano z rozmachem i przywiązaniem do szczegółów, jakiego wcześniej w grach wideo nie widziano. Kolosalny jak na owe czasy budżet w wysokości czterech milionów dolarów pozwolił na zatrudnienie poważnych, profesjonalnych aktorów – m.in. Marka Hamilla, Malcolma MacDowella i Johna Rhys-Daviesa. A Chris Roberts miał okazję usiąść na fotelu reżyserskim.

Do końca 1994 roku sprzedano ponad pół miliona egzemplarzy gry. W przygotowaniu były też porty na Maca, 3DO i PlayStation. Dzięki takim wynikom EA dało zielone światło dla Privateera 2 i Wing Commandera IV. Pomimo sukcesów praca w Originie przynosiła jednak twórcy serii coraz mniej przyjemności. Budżet WC4 wyniósł aż 12 milionów dolarów, **EA jednak, dając Robertsowi pieniądze, odbierało swobodę twórczą**. Po premierze gry w 1996 ten postanowił nie przedłużać swojej umowy o pracę.

Między młotem a kowadłem

W tym samym roku założył studio Digital Anvil i zapowiedział cztery nowe gry. Bardzo szybko brak funduszy zmusił go do rezygnacji z pracy nad dwiema z nich. Tworzenie pozostałych – Starlancera i Freelancera – szło powoli. Obydwie miały być kosmicznymi symulatorami, przy czym o ile Starlancer przypominałby niskobudżetową wersję Wing Commandera, o tyle Freelancera zapowiadano sjako rozbudowanego następcę Privateera. Starlancer, którego sukces – według planów Robertsa – zapewniłby finansowanie dalszej produkcji Freelancera, miał swoją premierę w roku 2000. W ciągu sześciu miesięcy rozeszło się niecałe 30 tysięcy egzemplarzy gry. Zadłużony Roberts odsprzedał studio Microsoftowi.



Wizadore to owoc pracy w Imagine Software.

Zbiórka na Star Citizena ruszyła w 2012 r.

Holy... wood!

Trudno się jednak dziwić problemom Digital Anvil, zważywszy na fakt, że jego szef realizował się w tym samym czasie jako twórca filmowy. W 1998 roku rozpoczęły się prace nad kinową adaptacją Wing Commandera. Kto inny mógłby zasiąść na fotelu reżyserskim, jeśli nie pomysłodawca serii? Początki pracy w Hollywood nie były jednak przyjemne. Roberts, który swobody twórczej potrzebował jak powietrza, bardzo szybko zrozumiał, że na planie filmowym zdanie debiutującego reżysera niewiele znaczy. Studio produkcyjne przeforsowało własne zmiany w scenariuszu, własny casting, a nawet nowy wygląd Kilrathi. **Film okazał się finansową i artystyczną klapą**, a dla samego reżysera – cenną lekcją. Gdy Microsoft wykupił Digital Anvil, 36-latek porzucił tworzenie gier i odświeżył swoje kontakty w świecie filmu. Tym razem trzymał się jednak z dala od reżyserii. Na planie filmowym prawdziwą swobodę ma bowiem producent. Między 2004 a 2009 pracował z większością dużych hollywoodzkich wytwórni (m.in. przy „Punisherze", „Panu życia i śmierci" oraz „Zabójczym numerze"). Zapytany przez Warrena Spectora o plany związane z grami wideo, miał powiedzieć: – *Teraz jestem filmowcem. Nie wrócę już do gier... no, chyba że pojawi się coś naprawdę ambitnego.*

Niepohamowane ambicje

W 2012 roku Chris Roberts – stojący na czele nowego studia Cloud Imperium Games – ogłosił projekt kickstarterowy. Chciał zebrać 500 tysięcy dolarów na stworzenie duchowego spadkobiercy Wing Commandera i Freelancera. Star Citizen w ciągu miesiąca zebrał czterokrotnie wyższą kwotę. I był to dopiero początek.

Gra rosła pod każdym względem, a wraz z nią rosło studio i budżet. Cloud Imperium Games stworzyło własną platformę crowdfundingową i do listopada 2014 zebrało 65 milionów dolarów. A obietnice Robertsa stawały się coraz bardziej niesamowite. Albo – jak kto woli – niewiarygodne. Mniej więcej w tym samym czasie zaczęły się pojawiać plotki o złym zarządzaniu zebranymi funduszami. Propozycja wypuszczenia mniejszego, fabularnego spin-offu – Squadron 42 – nazbyt przypominała natomiast rozpaczliwy manewr, jakim był niegdyś Starlancer.

Gra, która miała kosztować 500 tysięcy dolarów i ukazać się w 2014 roku, nadal jest w fazie produkcji. **W ciągu sześciu lat fani Chrisa Robertsa powierzyli developerowi ponad 200 milionów dolarów.** Dobra atmosfera, jaką otoczony był na początku Star Citizen, zaczęła wietrzeć. W 2018 pojawiły się pierwsze żądania zwrotu pieniędzy. Sądy oddalają tego rodzaju pozwy, ale z każdym miesiącem liczba chętnych do dalszego finansowania prac nad grą maleje. Przyszłoroczna premiera Squadron 42 zaważy więc nie tylko na losach Star Citizena, ale na całej spuściźnie jednego z najambitniejszych twórców gier w historii. |CDA|

Nie chcę stworzyć gry. Chcę stworzyć wszechświat.
~Chris Roberts
o ambicjach związanych ze Star Citizenem

DOOM

KULISY ZAGŁADY

„Kaka demona!" woła i strzela z BFG: **Smuggler**

Mija właśnie ćwierć wieku od narodzin jednej z najważniejszych gier w historii. Przypomnijmy zatem, jak wyglądało jej poczęcie.

IDDQD, IDKFA – minęło 25 lat, a ja nadal to pamiętam.

Rok 1993. Pojawił się pierwszy Intel Pentium, a internet można było przeszukiwać za pomocą Mosaica, pierwszej popularnej przeglądarki graficznej. W Polsce miał miejsce pierwszy finał WOŚP, wystartował Polsat, a ostatnie oddziały Armii Czerwonej opuściły (wreszcie...) granice naszego kraju. W USA rozpoczęła się emisja serialu „Z archiwum X". W rozgłośniach radiowych królował mega-przebój Whitney Houston „I Will Always Love You". Skoro o przebojach mowa, to na sklepowych półkach kusiły graczy m.in. Maniac Mansion II: Day of the Tentacle, Star Wars: X-Wing, Syndicate, Wing Commander i SimCity 2000. Pewnie będziecie zdziwieni, bo nie było wśród nich pudełka zawierającego Dooma, który miał swą premierę **10 grudnia 1993**. Nie było go tam też w 1994. Dlaczego?

Kiedy patrzę wstecz, na wszystkie gry, do których przyłożyłem rękę, Doom zdaje mi się najlepszy. Udał się nam praktycznie w każdym aspekcie i elemencie.

~ John Carmack

Początki...

Po sukcesie Wolfensteina 3D id Software nie spoczęło na laurach. W maju 1992 chłopaki ostro pracowały nad jego prequelem, Spear of Destiny. Ale nie wszyscy, bo John Carmack koncentrował się w tym czasie na stworzeniu zupełnie nowego, znacznie lepszego silnika, znanego później jako id Tech 1 (patrz: ramka). Jesienią 1992, gdy SoD trafiło do sprzedaży, a nowy engine pomyślnie przeszedł testy, ekipa zgodziła się, że chce, by nową grą była strzelanka rozgrywana w świecie „przerażającym i mrocznym", w którym jedyne względnie bezpieczne miejsce znajdowało się zaraz za spustem trzymanej przez bohatera broni.

Ale potem zaczęły się schody. Tom Hall, producent i dyrektor kreatywny w id Software, pragnął, aby tytuł miał rozbudowaną fabułę. Marzył mu się duży świat stworzony z hubów połączonych z sobą jednoszynową koleją, a nie rozgrywka poszatkowana na masę oddzielnych etapów. Wedle jego koncepcji, szczegółowo rozpisanej w dokumentacji technicznej (dokument znany jest potocznie jako Doom Bible), akcja rozgrywała się na odległej planecie, Tei Tenga, na której UAAF, Zjednoczone Siły Zbrojne Lotnictwa i Kosmonautyki, zbudowały dwie bazy badawcze. Wskutek eksperymentu, który wyrwał się spod kontroli, w jednej z nich został otwarty międzywymiarowy portal do piekła, z którego wyroiły się hordy paskudnych stworów. Gracz na starcie miałby wybór pomiędzy czterema zróżnicowanymi pod względem umiejętności postaciami, którymi sterowałby przez sześć kolejnych rozdziałów, rozgrywających się tak we wspomnianych bazach, jak i w piekle. Jedno z możliwych zakończeń przewidywało nawet zniszczenie całej planety, za co, po powrocie na Ziemię, postać trafiłaby do więzienia.

Wizja Halla nie przypadła do gustu **Carmackowi, który twierdził, że fabuła w grach „jest jak scenariusz w filmie porno"** – niby powinna być, ale nikogo tak naprawdę nie interesuje. Chciał, aby ich nowa produkcja była po prostu możliwie dynamiczną strzelanką. A że miał w id Software dużo więcej do powiedzenia niż Hall, jego koncepcja zwyciężyła. Poparł go zresztą projektant poziomów i programista John Romero. W efekcie sfrustrowany Hall zrezygnował z pracy nad tym projektem i odszedł z id w lipcu 1993.

Inspiracje

Grę sami twórcy zdefiniowali jako „połączenie »Obcego: Decydującego starcia« i »Martwego zła 2«". Bo **id Software pierwotnie chciało osadzić Dooma w uniwersum ksenomorfów!** I nawet wystąpiło o licencję do 20th Century Fox. Ale jej koszty, jak i świadomość, że konieczność ścisłego trzymania się warunków umowy oraz realiów licencjonowanego świata znacząco ograniczy swobodę twórczą, zniechęciły ekipę do tego pomysłu. W Doomie widać za to **mocne inspiracje erpegowym systemem Dungeons & Dragons**. Dla przykładu niektóre potwory to rozmaite „miksy" istot z tego systemu. Ot, taki cacodemon to krzyżówka beholdera i astral dreadnoughta. Chłopaki z id zresztą wcale się tego nie wypierały, przyznając, że są wielkimi fanami D&D.

Nazwę shootera Carmack zaczerpnął z filmu „Kolor pieniędzy" z 1986 roku, z Paulem Newmanem i Tomem Cruise'em. To historia dwóch zawodowych bilardzistów. Panowie podróżują po całym kraju i gromią kolejnych przeciwników, grając za coraz większe pieniądze. W ważnej dla tej opowieści scenie Cruise wchodzi do sali bilardowej z podłużnym pudełkiem w ręce. Lokalny mistrz pyta go, co tam ma. Cruise otwiera futerał, pokazując zawartość – kij bilardowy – i odpowiada: „zagładę" *(ang. doom)*, uśmiechając się maniakalnie. Po czym roznosi swego przeciwnika w drobny mak, wbijając w efektowny sposób bilę za bilą.

No to ciach!

W toku produkcji zrezygnowano z wielu wcześniej przyjętych rozwiązań, w tym z idei posiadania kilku żyć – po utracie każdego z nich gracz cofany był na początek etapu, co testerzy uznali za zbyt frustrujące. Niemal w ostatniej chwili – bo występowała jeszcze w zaawansowanej

DOOM ENGINE

Silnik id Tech 1, zwany też „Doom engine", nie oferował pełnej swobody ruchu w 3D – tak naprawdę jest to 2,5D. Ale za to każda widzialna płaszczyzna była oteksturowana, kąt prosty nie był jedną opcją, gdy tworzono lokacje, ściany nie miały zawsze tej identycznej wysokości, dołożono możliwość poruszania się w pionie, generowanie automapy, zróżnicowane oświetlenie lokacji, dźwięk stereo (niby nic, a mogłeś namierzyć sekretne pomieszczenia, nasłuchując, z jakiego kierunku słychać dźwięk otwieranych drzwi). Dodajcie możliwy multiplayer przez LAN, że o koncepcji pakowania zawartości gry (poziomów, dźwięków i muzyki) w pojedyncze pliki danych (pliki WAD, akronim pochodzi od „Where's All the Data?") nie wspomnę. I choć miał też ograniczenia (linia wzroku jest zawsze równoległa do podłogi, a ściany muszą być do niej prostopadłe; nie jest możliwe tworzenie wielopoziomowych konstrukcji lub powierzchni nachylonych), na owe czasy był rewolucyjny i znacząco przyczynił się do sukcesu Dooma. Został też zakupiony przez twórców innych gier (Hexen, Strife).

Engine umożliwiał granie z maksymalną szybkością 33 klatek na sekundę. A jeśli ktoś miał rzęcha, na którym gra przycinała, dało radę zmniejszyć rozdzielczość albo grać w oknie o regulowanej wielkości. Carmack pierwotnie chciał, by Doom chodził też w wysokiej rozdzielczości, ale zrezygnował z tego (hi-res pojawił się w grze, ale dopiero po dwóch latach, przy okazji premiery Ultimate Dooma), gdyż nie chciał frustrować posiadaczy słabszego sprzętu framerate'em rzędu 3 fps-ów.

becie gry z października 1993! – wyeliminowano punktację, przyznawaną za zabijanie wrogów i zbieranie skarbów. Początkowo mogliśmy również zbierać rozmaite cenne (ale tylko punktowo) artefakty, typu kielich z krwią czy berło. Wycięto też sporo planowanego uzbrojenia, w tym nóż, bagnet, karabin maszynowy oraz dwa tajemnicze ustrojstwa – Unmaker, stworzony z kości demona laser, i Dark Claw, wykorzystujący ludzkie dusze jako źródło zasilania i wytwarzający ciemną chmurę zabójczej energii. Przy okazji wpłynęło to na walkę wręcz, bo pierwotnie mieliśmy żgać niemilców bagnetem zamontowanym na lufie karabinu. Skończyło się na waleniu z piąchy wzmocnionej kastetem. Zmodyfikowano też działanie słynnego BFG 9000. Zamiast pluć dziesiątkami kulek plazmy teraz odpalał jedną, za to wielką i piekielnie skuteczną.

Violence sells!

Jeden z najważniejszych tytułów w historii nie tylko FPS-ów, lecz branży w ogóle, tworzony siłami w sumie 15 ludzi (tylu widnieje w napisach końcowych), **powstał w zaledwie dziewięć miesięcy**. Początkowo zresztą pracowało nad nim tylko pięć osób (programiści John Carmack i John Romero, graficy Adrian Carmack i Kevin Cloud oraz projektant Tom Hall), siedzących w ponurym biurze nazwanym „Studio 666", do którego dobiegały niepokojące i tym samym inspirujące dźwięki z mieszczącego się nieopodal gabinetu stomatologicznego. **Koszty produkcji tego megahitu zamknęły się w około milionie dolarów.**

Doom doczekał się czterech odsłon (piąta w drodze), masy naśladowców i ciągle jest inspiracją dla twórców. (Ot, choćby polski Project Warlock). Jeśli kiedyś w Wikipedii pojawi się hasło „Gry wiecznie żywe", to do jego zilustrowania powinno się użyć screena z Dooma. A jeśli nigdy w niego nie grałeś/aś – to chyba dobra okazja, by to karygodne niedopatrzenie naprawić. **|CDA|**

CZY WIESZ, ŻE...

- W 1995 roku gra była tak popularna, że Microsoft wykorzystał ją do promocji Windowsa 95. W reklamowym filmiku Bill Gates został wrzucony do gry, w której wygłosił krótki wykład na temat tego, że nowe Okienka to świetna platforma do grania, w międzyczasie strzelając z shotguna (zwróćcie uwagę na to, jak go trzyma...) do wroga zdającego się kwestionować jego słowa. Zobaczcie sami tę perełkę marketingu: bit.ly/2CNNek9.

- W 2006 roku w Hollywood powstał film na motywach Dooma, który reżyserował Polak, Andrzej Bartkowiak, znany dotąd raczej jako znakomity autor zdjęć (tzn. operator kamery, a nie fotograf) m.in. do „Upadku" z Michaelem Douglasem czy „Speed – niebezpieczna prędkość". Jego reżyserki debiut zdecydowanie nie powalał, ale godny jest uwagi choćby za kilkuminutową sekwencję nakręconą z perspektywy pierwszej osoby: bit.ly/1TzxUZU.

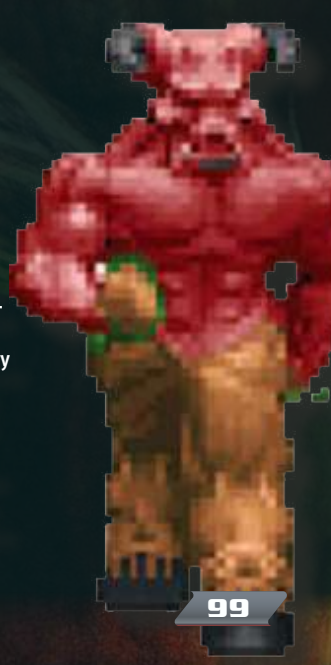
- W 2016 roku Romero stworzył nowy level do pierwszego Dooma, tzn. zaprojektował własną wersję etapu E1M8 (ósma i ostatnia mapa epizodu Knee-Deep in the Dead), gdyż nie był do końca zadowolony z tego, co w 1993 stworzył następca Toma Halla, Sandy Peterson) – plik można za darmo pobrać z internetu: bit.ly/nowydum.

- Modelem do postaci marine na okładce Dooma był sam John Romero. Pierwotnie do fotek, na bazie których miała powstać okładka, pozował specjalnie wynajęty model, ale Johnowi wszystkie pozy, które ten przyjmował, zdawały się sztuczne i mało ekspresyjne. W końcu, zirytowany tym, że koleś zupełnie nie czuje klimatu sceny, którą miał odegrać, projektant chwycił model broni i sam zapozował.

- Z uwagi na dość mikry budżet, id nie zaprojektowało od podstaw giwer w Doomie. Aby ułatwić sobie pracę, zakupiono w sklepach sieci Toys „R" Us rozmaite militarne zabawki i po mniej lub bardziej kosmetycznych przeróbkach trafiły one do gry (m.in. shotgun, minigun i wyrzutnia rakiet). Ale już piłę łańcuchową mieli prawdziwą, tzn. do „zaprojektowania" wykorzystano działające narzędzie, które Tom Hall pożyczył od rodziny swej dziewczyny.

Deprawacja i bestialstwo!

Co było do przewidzenia, media zarzuciły twórcom Dooma epatowanie przemocą, negatywny wpływ na psychikę nieletnich i promocję satanizmu. Twórcy oponowali, że w ich grze zabija się – owszem – hurtowo, ale tylko demony zagrażające ludzkości, co jednak fanom teorii „gry to przyczyna wszelkiego zła" nie przeszkadzało w kolejnych atakach. Najobrzydliwszą zagrywką z ich strony była próba powiązania gry z masakrą w liceum Columbine w roku 1999, tzn. przekonanie opinii publicznej, że dwóch nastoletnich morderców zainspirowały „gry pełne przemocy", w tym Quake i Doom. Doom z uwagi na „szokującą przemoc" został zakazany w wielu krajach, w tym w Niemczech. Tam szlaban zdjęto dopiero w 2011 roku.



HISTORIA NAJNOWSZA STANÓW ZJEDNOCZONYCH

Podręcznik dla uczniów szkół średnich
Rok wydania: 2076
Redagował: **DaeL**

Wojna o surowce (2052-2060)

Pierwszą salwę w wojnie o surowce oddała Wspólnota Europejska. Gdy po 300-procentowym wzroście cen ropy załamały się gospodarki mniejszych państw na Starym Kontynencie, rozwiązaniem mogła być tylko akcja militarna. W kwietniu 2052 roku europejscy żołnierze wylądowali na Bliskim Wschodzie. Wysiłki ONZ, dążącego do zażegnania konfliktu, były bezskuteczne. Europejczycy opanowali większość szybów naftowych, wywołując tym samym protesty lokalnej społeczności. W grudniu 2052 roku w Tel-Awiwie, stolicy Izraela wspierającego Wspólnotę Europejską, wybuchła bomba jądrowa.

Wydarzenia z 2052 były dla USA sygnałem ostrzegawczym, tym silniejszym, iż to właśnie w tym roku ostatecznie wyschły teksańskie odwierty (to one zapewniały 30% krajowego wydobycia ropy), a kraj wciąż podnosił się po wybuchu epidemii tzw. Nowej Zarazy – szczególnie groźnej mutacji grypy.

(Czytaj dalej na kolejnej stronie!).

NAUKA I TECHNIKA – Lampa elektronowa kontra tranzystor

Wynaleziona w 1904 roku przez Johna Ambrose'a Fleminga lampa próżniowa była przez ostatnie 170 lat sercem wszystkich układów elektronicznych, które tak bardzo pomagały nam w codziennym życiu. Od superkomputerów, przez kineskopy, aż po stare, dobre radioodbiorniki – lampy próżniowe znaleźć można było wszędzie. Ale, jak twierdzą naukowcy, już wkrótce lampa próżniowa zostanie całkowicie wyparta przez zadziwiającą nową technologię – tranzystor. Ten maleńki, półprzewodnikowy układ elektroniczny spełnia te same role, co lampa próżniowa, ale pod wieloma względami ją przewyższa. Jest znacznie bardziej wytrzymały i bezawaryjny, tańszy w produkcji, a na dodatek wydziela o wiele mniej ciepła. Jest też znacznie mniejszy. Pierwszy tranzystor zbudowano w 2066 roku, ale niektórzy spekulują, że już wkrótce możliwa będzie budowa układów scalonych złożonych z tysięcy, a może nawet milionów takich elementów. Wraz z rozpowszechnieniem tranzystorów zmaleją rozmiary wszystkich urządzeń elektronicznych. Już dziś możemy się cieszyć pierwszymi owocami miniaturyzacji. To właśnie dzięki tranzystorom do naszych domów trafiły roboty takie jak Pan Złota Rączka stworzony przez General Atomics International. Kto wie, być może niedługo spełni się także marzenie o przenośnych komputerach? A może to nadal fantastyka naukowa?

ROZRYWKA – Wolna muzyka

Uchwalenie ustawy o przedłużeniu obowiązywania praw autorskich w 1998 roku było przez wiele lat przedmiotem krytyki. Zgodnie z treścią tego aktu prawnego utwory muzyczne, których nagranie miało miejsce przed 15 lutego 1972 roku, podlegały pełnej ochronie aż do roku 2067. Likwidacja obowiązku uiszczania tantiem w poprzedniej dekadzie doprowadziła do wzmożonego zainteresowania klasycznymi twórcami, takimi jak The Ink Spots, Ella Fitzgerald czy Bing Crosby. A kto jest twoim ulubionym artystą tworzącym między latami 1900 a 1972?

POLITYKA – 13 wspólnot

Do 1969 roku Stany Zjednoczone dzieliły się na 50 prowincji nazywanych stanami. Był to podział administracyjny nieefektywny i niesprawiedliwy. Poszczególne stany drastycznie różniły się od siebie wielkością, populacją oraz wpływami politycznymi. Aby zabezpieczyć kraj przed wykorzystaniem tych podziałów przez naszych nieprzyjaciół, a także dla wypełnienia wizji Ojców Założycieli, prezydent Richard Nixon zaproponował poprawkę do konstytucji USA, w wyniku której kraj podzielony został na 13 wspólnot. Dzięki połączeniu mniejszych stanów w jeden byt (a także rozbiciu Kalifornii na dwie części) osiągnęliśmy podział administracyjny nie tylko efektywny, ale również sprawiedliwy.

NAUKA I TECHNIKA – Smak przyszłości

Opracowana w 2044 roku przez Johna-Caleba Bradbertona Nuka-Cola podbiła nie tylko Amerykę, ale niemal cały świat. Niebieski napój już od ćwierć wieku jest najpopularniejszym źródłem ochłody na naszej rozgrzanej planecie. Co jest źródłem sukcesu Nuka-Coli? Wiemy, że w jej skład wchodzą woda gazowana, barwnik karmelowy, aspartam, kwas fosforowy, benzoesan potasu, kwas cytrynowy oraz kofeina. Prawdziwy sekret smaku skrywa się jednak w tajemniczej mieszance siedemnastu różnych owoców. W przyszłym roku Nuka-Cola Corporation wprowadzi na rynek nowy napój – Nuka-Cola Quantum. Jak twierdzą reklamy, wersja Quantum ma dwa razy więcej kalorii, dwa razy więcej cukru, dwa razy więcej kofeiny i dwa razy więcej smaku. Zawiera też tajemniczy osiemnasty składnik – radioaktywny izotop strontu.

GOSPODARKA – Inflacja

Inflacja to proces wzrostu poziomu cen, a co za tym idzie – spadku siły nabywczej pieniądza. Potencjalnych przyczyn inflacji jest wiele – jej źródłem może być kreacja pieniądza przez banki albo nagły wzrost popytu na towary i usługi. Przez ostatnie 50 lat głównym źródłem impulsów inflacyjnych był jednak wzrost kosztów surowców energetycznych spowodowany przez agresywną gospodarkę Chin. Nie dziwmy się zatem, iż w obliczu cen benzyny sięgających 8500 dolarów za galon amerykański rząd podejmował działania mające na celu powstrzymanie nadmiernej konsumpcji w Chińskiej Republice Ludowej.

NAUKA I TECHNIKA – Duma amerykańskiej motoryzacji

Kiedy wybuchł kryzys paliwowy, jedna firma znalazła na niego receptę. Od dziesięciu lat Chryslus Motors dominuje na rynku motoryzacyjnym, prezentując kolejne pojazdy wykorzystujące energię atomu. Do modeli takich jak Corvega Atomic V8 i Bubble-Top dołączyło niedawno Cherry Bomb – pierwsze auto zdolne do przekroczenia bariery dźwięku. Inżynierowie z Chryslus Motors nie spoczywają jednak na laurach. Już wkrótce na rynek trafi Chryslus Highwayman, napędzany reaktorem wykorzystującym nie rozpad jądra atomu, lecz fuzję nuklearną. Firma zapewnia, że model ten będzie jeszcze bezpieczniejszy i jeszcze mniej skłonny do eksplodowania od dotychczasowych samochodów Chryslusa.

TEKST ŹRÓDŁOWY

TREŚĆ PROGRAMU INFORMACYJNEGO GALAXY NEWS NETWORK Z 11 STYCZNIA 2073

Informacje dnia według GNN. Stany Zjednoczone zdołały jako pierwsze dowiercić się do ostatniego złoża ropy naftowej. Do niedawna rezerwy te wydawały się niedostępne ze względu na ich położenie tysiące stóp pod powierzchnią Pacyfiku. Wraz z wygasającymi dostawami ropy z innych części świata rozpoczął się wyścig mający na celu stworzenie nowych metod ekstrakcji surowca. Wszyscy w GNN jesteśmy dumni, mogąc ogłosić, iż to właśnie Stany Zjednoczone jako pierwsze dokonały tego czynu, przez co złoże stało się własnością naszego państwa. Naprzód USA!

W czasie gdy wiadomość ta obiega świat, Chińczycy protestują. Według prezydenta Xin ich projekt platformy wiertniczej miał zostać ukończony przed projektem amerykańskim, ale uniemożliwiła to seria niefortunnych wypadków. Prezydent Xin powiedział, że ma dowody na to, iż za sabotażem stała Ameryka, i domaga się śledztwa przeprowadzonego przez komisję międzynarodowych ekspertów.

Pozostałe informacje – kraj ogarniają zamieszki wywołane przez rekordowe ceny benzyny. Po raz pierwszy w historii litr paliwa jest droższy od kilograma złota.

Temperatura spada do 100-110 stopni Fahrenheita. Na wybrzeżu może osiągnąć nawet 90 stopni. Ubierzcie się ciepło!

PRACA Z TEKSTEM

Jak oceniasz postawę chińskiego prezydenta Xin? Czy paranoiczne usposobienie przywódcy nie odejmuje powagi reprezentowanemu przez niego państwu?

Grafika: Picsel (3)

Amerykański rząd zdwoił wysiłki w celu zapewnienia obywatelom bezpieczeństwa energetycznego. Pod koniec 2053 roku korporacja Poseidon Oil rozpoczęła budowę platformy wiertniczej na ostatnim złożu ropy naftowej na Pacyfiku. Praca amerykańskich inżynierów doprowadziła jednak do zatargów dyplomatycznych z Chińską Republiką Ludową. Stany Zjednoczone nie miały innego wyboru, jak tylko zwiększyć wydatki na obronność, w powietrzu zawisła bowiem groźba wojny nuklearnej. W roku 2054 rozpoczął się projekt budowy Krypt, a rok później USA wzmocniło swoją obecność militarną na Alasce. Do 2059 gotowa była seria umocnień nazywanych Linią Frontową Anchorage.

Rok później wydawało się, że konflikt zaczyna wygasać. Wyczerpanie zapasów ropy ze złóż na Bliskim Wschodzie zakończyło ostatecznie konflikt w tej części świata, ale jednocześnie złamało Wspólnotę Europejską. Stary Kontynent pogrążył się w serii niewielkich, lokalnych wojen, które – choć wyniszczające dla populacji – nie niosły ze sobą ryzyka dalszej eskalacji. Była to jednak tylko cisza przed burzą.

WOJNA CHIŃSKO-AMERYKAŃSKA, FAZA PIERWSZA (2066-2072)

W roku 2066 stojąca na skraju kompletnej zapaści gospodarczej Chińska Republika Ludowa wysłała wojska na Alaskę w celu zagarnięcia tamtejszych zasobów. Stany Zjednoczone zwlekały z odpowiedzią przez wzgląd na brak zgody rządu Kanady na przemarsz amerykańskich wojsk przez jej terytorium. Gdy jednak mocarstwa dogadały się, USA przystąpiło do wojny z Chinami.

Nie obyło się bez strat. Wskutek pomyłki amerykańska łódź podwodna USS Interference wystrzeliła atomową torpedę w stronę własnego krążownika. Zginęła cała załoga. Ale tymczasowe kłopoty nie zatrzymały amerykańskiej kontrofensywy. W 2067 na polu walki pojawiły się pierwsze pancerze wspomagane T-45d, budząc postrach wśród agresorów. Chińczycy bez powodzenia testowali własne wersje zbroi. Do 2072 większa część Alaski ponownie znalazła się pod amerykańską kontrolą. W tym samym czasie pojawiło się jednak kanadyjskie zagrożenie.

(Czytaj dalej na kolejnej stronie!).

Aneksja Kanady (2072-2076)

Na początku 2072 roku grupki kanadyjskich ekstremistów podjęły próby sabotażu amerykańskiej infrastruktury. W ostatnim momencie powstrzymana została akcja wysadzenia przebiegającego przez terytorium Kanady rurociągu. Zagrożenie terrorystyczne, a także prośby ze strony znakomitej większości obywateli Kanady skłoniły rząd amerykański do przedstawienia swojemu północnemu sąsiadowi propozycji aneksji. W styczniu 2076 roku obszar Kanady został oficjalnie włączony do Stanów Zjednoczonych jako terytorium zależne. Amerykańscy żołnierze pomagali w pacyfikowaniu wywrotowców.

Wojna chińsko-amerykańska, faza druga (2073-76)

W 2073 roku Stany Zjednoczone jako pierwsze dowierciły się do ostatniego złoża ropy naftowej na Pacyfiku, nabywając w ten sposób – w świetle prawa międzynarodowego – wyłączne prawa do jego eksploatacji. Chińczycy – wciąż prowadzący ograniczone działania bojowe na Alasce – wezwali społeczność międzynarodową do zwrócenia się przeciw Ameryce.

Gdy Stany Zjednoczone nie dały się zmusić do ustępstw, Chiny sięgnęły po gazy bojowe i broń biologiczną. Wobec naruszenia traktatów międzynarodowych, w tym paryskiej konwencji o zakazie broni chemicznej z 1993, USA odpowiedziały atakiem na Chiny. Na początku 2074 roku na kontynencie azjatyckim wylądowały pierwsze amerykańskie jednostki zmechanizowane oraz żołnierze uzbrojeni w najnowsze modele pancerzy wspomaganych. W latach 2074-76 Stany Zjednoczone ostatecznie wyparły wszystkich chińskich żołnierzy z Alaski i poczyniły znaczne postępy na terytorium wroga. Chińskie linie zaopatrzeniowe załamały się. Koniec wojny był kwestią kilku miesięcy.

23 października 2077 – w wyniku serii ataków jądrowych – świat, jaki znaliśmy, skończył się. |CDA|

TEKST ŹRÓDŁOWY

Treść programu informacyjnego Galaxy News Network z 14 lutego 2075

Dzisiejszy dzień przejdzie do historii. Na wniosek obywateli Kanady ich państwo zostało przyłączone do USA. Prezydent miał żartobliwie powiedzieć: „Kanada jest największym na świecie źródłem hokeistów, a USA chętnie rozpoczną eksploatację tego cennego zasobu".

W zamian za zgodę na aneksję Kanada otrzyma 10% wydobywanej przez USA ropy. Obywatele mogą się również spodziewać 50-procentowej redukcji podatków, ponieważ Kanadyjczyków będzie teraz obowiązywać amerykańskie prawo podatkowe.

PRACA Z TEKSTEM
Omów korzyści, jakie uzyskają Kanadyjczycy po aneksji ich państwa.

NAUKA I TECHNIKA – G.E.C.K.

Stworzony przez Stanislausa Brauna z firmy Future-Tec (spółka-córka korporacji Vault-Tec) Generator Ekosystemu Cudownej Krainy jest prawdziwym arcydziełem współczesnej technologii. Jak twierdzi jego twórca, G.E.C.K. stosuje cały szereg najnowocześniejszych metod – począwszy od przemiany energii w materię, a skończywszy na intensywnym sztucznym nawożeniu – które pozwalają przekształcić nawet najbardziej nieprzyjazne człowiekowi pustkowie w rajski ogród. W skład zestawu wchodzi też miniaturowa latarka.

NAUKA I TECHNIKA – Projekt: Schron

W roku 2054 rząd amerykański dał zielone światło dla rozpoczęcia Programu Przetrwania Społeczeństwa, nazywanego popularnie „Projekt: Schron". We współpracy z firmą Vault-Tec rozpoczęto budowę 122 ogromnych krypt, które mogłyby zapewnić ludzkości schronienie przed skutkami (mało prawdopodobnej) wojny atomowej. Układ podtrzymywania życia w krypcie może operować przez ponad 900 lat, a przeciętna długość życia mieszkańca schronu szacowana jest na ponad 92 lata. Każda z krypt zawiera urządzenia oraz zaopatrzenie niezbędne do komunikacji ze światem zewnętrznym, monitorowania sytuacji poza schronem, naprawy uszkodzeń, oczyszczania wody i powietrza, hydroponicznej hodowli roślin, a nawet dostarczania mieszkańcom niezbędnej rozrywki. Życie w krypcie niczym nie różniłoby się od życia na powierzchni. Co więcej, każda krypta będzie wyposażona we własny system G.E.C.K., umożliwiający – w razie (mało prawdopodobnego) skażenia radioaktywnego powierzchni – przywrócenie przyrody do naturalnego stanu. Pierwsza krypta, położona pod Los Angeles, została udostępniona zwiedzającym w roku 2063. W ciągu kolejnej dekady ukończono prace nad wszystkimi pozostałymi schronami.

TEKST ŹRÓDŁOWY

Treść programu informacyjnego Galaxy News Network z 24 czerwca 2074

Negocjacje pomiędzy USA oraz pozostałymi mocarstwami zakończyły się w sposób dramatyczny, gdy prezydent Stanów Zjednoczonych demonstracyjnie opuścił salę. Na konferencji prasowej prezydent oznajmił, że ostatnie znane złoże ropy naftowej należy do Stanów Zjednoczonych, oraz że Ameryka nie będzie handlować ropą z innymi państwami. ONZ zagroziło sankcjami. Światowa gospodarka ugrzęzła w miejscu po tym, jak w sposób ostateczny wyczerpane zostały międzynarodowe rezerwy ropy. W tym samym czasie gospodarka USA i amerykański eksport przeżywają największy okres wzrostu od czasów Reagana.

PRACA Z TEKSTEM
Przedstaw w humorystycznej formie argumenty zwolenników nałożenia na USA sankcji.

Różne oblicza grania

Żyjemy w czasach, gdy gracze mogą dobrać monitor pod bardzo sprecyzowane wymagania. Wyższa częstotliwość odświeżania, więcej miejsca po bokach, a może rozdzielczość 4K? Jeśli nie wiecie, na co się zdecydować, to spieszymy z pomocą.

Niedrogo, ale bez kompromisów

Wcale nie trzeba wydawać dużych pieniędzy, by cieszyć się z dobrego monitora, który zapewni nam przewagę w grach. Za taki trzeba uznać model LG 24MK400H-B, którego 24-calowy ekran posiada wszystko, co w gamingu potrzebne. Nie tylko producent zadbał o częstotliwość odświeżania 75 Hz, ale także ynchronizację obrazu FreeSync, która ucieszy posiadaczy kart AMD. Czas reakcji matrycy to 1 ms, a w dodatku technologia DAS sprawia, że opóźnienia są minimalne. Nie bez znaczenia jest także funkcja black stabilizer, która rozjaśni ciemne miejsca i pozwoli szybciej wykryć kryjących się w nich przeciwników.

Coś dla PRO

Jeśli budżet na kupno monitora jest jednak nieco większy, a w dodatku chcemy ekran, na który postawili zawodowcy, to doskonałym wyborem będzie LG 27GK750. Urządzeniu zaufała czołowa polska drużyna AGO ESPORTS. I nic dziwnego, bo to model 240-hercowy. LG dodatkowo zastosowało w monitorze technologię 1 ms Motion Blur Reduction, która doprowadza do pełnego wygaszenia obrazu pomiędzy dwiema wyświetlanymi klatkami. A to redukuje rozmazanie obiektów w ruchu i pozwala na jeszcze precyzyjniejsze celowanie. 27GK750 nie zabrakło także FreeSynca oraz opcji dla graczy: jest black stabilizer oraz funkcja crosshair, która wyświetla celownik niezależny od tego w grze.

A może by tak 4K

Jeśli zależy nam także na wysokiej rozdzielczości to warto zainwestować w LG 27UK850-W – monitor 4K z obsługą HDR 10. Matryca IPS zapewnia doskonałe kąty widzenia, co przyda się przy korzystaniu z funkcja pivot (obróceniu monitora o 90°). Gracze będą zadowoleni także z FreeSynca oraz black stabilizer. Zaletą 27UK850-W są także dwa porty USB 3.1, pozwalających na podłączenie peryferii.

Zobacz więcej

Ostatnim podejściem do grania jest postawienie na więcej miejsca po bokach – format 21:9 staje się coraz popularniejszy, a najbardziej w monitory ultrapanoramiczne wierzy obecnie LG, które od lat proponuje tego typu urządzenia specjalnie dla graczy. 29WK600-W nie jest wyjątkiem, za to oferuje więcej niż jakikolwiek monitor tego typu w przeszłości za sprawą zastosowania HDR 10 i HDR Effect pozwalającego na poprawienie jakości wideo niedostosowanego do HDR. Poza bardzo dobrymi kątami widzenia, 75-hercowym odświeżaniem obrazu i FreeSyncem, cieszy fakt, iż format 21:9 pozwala na wygodną pracę z kilkoma oknami jednocześnie. Pomoc oferuje w tym oprogramowanie LG OnScreen Control, które ułatwia dzielenie ekranu na równe części.

Choć wszystkie monitory prezentują różne podejście do grania, to mają cechy wspólne. Wysoką jakość wykonania, świetny wygląd i możliwości oraz zapewnieniem przewagi nad innymi w dowolnej rozgrywce.

REKLAMA

NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl

NOTŁATKI,

CZYLI AUTENTYCZNE WYCINKI Z GROWYCH PATCH NOTESÓW

- Poprawiono wymiotowanie podczas trzymania dwuręcznej broni białej.
- Dzieci nie rodzą się już wyposażone w noże.
- Wprowadziliśmy rozróżnienie pomiędzy kotami a kozami. To dwa różne gatunki.
- Małe dzieci nie ulegają deformacjom, oglądając telewizję po nauce mówienia.
- Ikona szynki nie wygląda już jak penis.
- Piwo nie jest już rodzajem kawy. Od teraz zapobiega ogłuszeniu i dostarcza nieograniczonej wytrzymałości przez 60 sekund.
- Wielbłądy nie zaliczają się już do kategorii okrętów.
- Dżdżownice można już układać w stosy.
- Naprawiono błąd, który zawieszał grę, gdy pojawiały się postacie nadmiernie owłosionych patrycjuszy.

Historie Anonimowego Członka Redakcji Niebędącego Wujkiem Papkinem

Powiadają, że podróże kształcą #9...

...nie da się ukryć – w Rzymie nauczyłem się, że pieniądze szczęścia nie dają.

Wydarzenia, które tu opisuję, objęte są tak ścisłą tajemnicą, że wielu ich uczestników nie żyje (a w każdym razie odnotowało w ich toku dziury w życiorysie), a reszta przysięgła zachować milczenie. Stąd właśnie moje zwierzenia mają charakter anonimowy.

Wszystko zaczęło się od tego, że pewien wydawca – nazwijmy go Mega – zaprosił nas na prezentację pewnej gry – nazwijmy ją Absolute Conflict: Capital City of Italy 2 – pewnego studia – nazwijmy je Productive Aggregation. Event odbywał się w Rzymie, znanym chociażby z wydanej przez Segę gry Total War: Rome II studia Creative Assembly.

Pokaz, a właściwie popis, był subtelny niczym palone pod szkołą Brydżowe – rzymskie show rozpoczęto w miasteczku filmowym Rzym, gdzie kręcono serial „Rzym", koprodukcji BBC & HBO. Po uliczkach przechadzali się rzymscy statyści, wcielający się w rzymskie matrony i rzymskie żebrzące dzieci (choć może – z racji ówczesnego kryzysu finansowego – wcale nie byli to statyści?). Uraczono nas musztrą rzymskich legionistów i rzymskim winem. Brakowało niemal wyłącznie karczmy, co Rzym się nazywa, jednak – tak jak w słynnym wierszu Mickiewicza – Mefistofeles czaił się na dnie kieliszka... Nie uprzedzajmy jednak faktów.

Nocowaliśmy w hotelu Marriott, w którym kaucja wynosiła więcej sestercji, niż miałem wówczas na koncie (szczęśliwie dorastanie w Krakowie sprawiło, że udało mi się zejść z ceny dziesięciokrotnie). W tej krainie mlekiem płynącej objawiła się nie tylko zsiadła śmietanka dziennikarstwa growego, ale również zajadający ptasie mleczko członkowie Creative..., o pardon, Productive Aggregation. Wszyscy. Cała kilkusetosobowa gromadka introwertycznych komputerowców, których psychiki naznaczyło bycie wybieranym na WF-ie jako ostatni, pinezki podkładane im na krzesła przez fajne dzieciaki, zmięte papierki rzucane w głowy podczas przyry i majcy oraz trądzik, z całą pewnością niemający nic wspólnego z dietą na bazie **P**rosciutto, **I**taliany, **Z**izzi, **Z**pizzy, **A**lla mastunicola, **A**merica's Incredible Pizza Company, **M**arinary, **A**lternative i **M**argherity (w skrócie: **PIZZA AM, AM**). Tak liczna kompania pozwoliła waszemu narratorowi oszacować, że sam event musiał kosztować tyle, że bez wyrzutów mógłby tę bonanzę sfinansować jedynie prawnik zatrudniony na preferencyjnych warunkach w Getin Noble Banku.

DROGIE WRÓŻKI!

Szanowna wróżko Cecylio,
jeśli przyjąć obecny rynkowy trend oraz stuprocentowy wzrost cen „zielonych" kart graficznych na przestrzeni dwóch ostatnich generacji, to czy za cztery lata, jeżeli sprzedam dom i oba samochody, kwota pozyskana z transakcji starczy mi na 4050 Ti Ultra RTX?
Z niepokojem patrzący w przyszłość,

ChonJi

Drogi ChonJi,

zazwyczaj stronię od analiz rynkowych, bo to wyjątkowo czarna magia. Na twoją prośbę użyłam jednak zaklęcia dziewiątego poziomu (wywołania) – „słowo mocy: ujawnij trendy cenowe podzespołów i porównaj je z prognozowaną wartością nieruchomości gruntowych i budynkowych oraz przewidywanym spadkiem wartości rynkowej pojazdów silnikowych, uwzględniając inflację". Wnioski są takie, że pomyliłeś się nie tylko adresując list do tej hochsztaplerki wróżki Cecylii. Być może za cztery lata nie starczy ci na 4050 Ti Ultra RTX, ale będziesz mógł sobie kupić ten naprawdę ładny kilof w Fortnicie, a jeszcze zostaną ci drobne na zostanie jednym z 64 mln udziałowców Bitcoina.

Może zatem warto kupić kartę jeszcze w tym roku? Skonsultowałam się w twojej sprawie z brytyjskim sabatem, który sugeruje zrobić sobie prezent już teraz (ang. present perfect).

Wróżka Treponema

UWAGA!
Przyjmujemy prośby o wróżby pod adresem **wrozby@cdaction.pl**. Muszą być przynajmniej luźno związane z grami, a temat maila musi brzmieć „Wróżba".

Z ŻYCIA REDAKCJI

Papkin: Chyba mam ADHD. Wypełniłem w necie test i na 100 pytań pozytywnie odpowiedziałem na większość z nich...
Smuggler: Sam fakt, że dałeś radę odpowiedzieć na kolejnych 100 pytań, dowodzi, że nie.
Papkin: Nie no, sporo pominąłem...

✦✦✦

Papkin (mobując Ninho za zaległe teksty do Publicystyki): Słuchaj no, Niunio...
CormaC (mobując Papkina za zaległą recenzję): Słuchaj no, Pupkin...

✦✦✦

Grubo po godzinach pracy, redakcja wybiera okładkę nowego numeru spośród kilku propozycji.

CormaC: Dobra, zaraz będą trzy wersje tej okładki, którą wybraliście.
Ninho: A potem z niej będą kolejne trzy wersje.
spikain: Trzeba będzie znaleźć piętnaście szczegółów, którymi się różnią.
CormaC: I ten, kto znajdzie pierwszy, idzie do domu.
Michał (DTP): A tak naprawdę będzie czternaście.

✦✦✦

spikain: Papkin, nie chcesz iść na studia?
Papkin: Po co?
spikain: Nie wiem, skończyłeś już dwa kierunki, skończ se trzeci.
Papkin: Ostatnio dostałem propozycję zrobienia doktoratu.
spikain: I co, robisz?
Papkin: Nie mam czasu na doktoraty, mam 25 stron do Ekszyna.

Przez trzy dni czułem się jak Alexis w „Dynastii". Nie mam jednak na myśli tego, że całowałem się w Rzymie z Blakiem, jak Alexis w 22. odcinku drugiego sezonu. Po prostu gdy kończyły mi się papierosy – ktoś wsuwał mi do ręki cygaretkę. Gdy kończyłem rąbać drinka – dolewał szampana. Poważnie myślałem, żeby skończyć ze sobą, bo może ktoś by mi podał lepszego mnie, ale ostatecznie zdecydowałem się poświęcić czas na to, co zawsze wychodziło mi najlepiej. Bycie pięknym. Całymi dniami szczotkowałem włosy, przymierzałem drogie sukienki i wyprawiałem się na wycieczki, zresztą w towarzystwie rezolutnych autochtonów. Rybak nad Tybrem prawie wyłowił mi z kieszeni portfel, z kolei pod Koloseum legionista – odziany w zbroję marki Replica Display Roman Legion Muscle Cuirass Metal Breastplate Armor Bronze – próbował sprzedać kokainę. (Ale głupi ci Rzymianie! Przecież wszystkie pieniądze wydałem na stronie obok na kaucję).

Podczas tych kilku dni bycia bogatą damą w Absolute Conflict: Capital City of Italy 2 grałem – uwaga – godzinę. Bo tylko na tyle nam pozwolono.

Podczas ostatniej z bibek nikt się w tańcu nie kochał – bachanalia trwały w najlepsze, a kelner krążył wśród biesiadników z dzbanami wina niby mityczny Dionizos. Niespodziewanie chlapnął jednak nie ktoś z obsługi, ale developer. A właściwie: ulało się z niego. Gdy już wszyscy opowiedzieliśmy sobie wszystko o swoich byłych, zapewniliśmy się wzajemnie o tym, że się szanujemy i że ze sobą to się napijemy, pewien PR-owiec – później znany głównie ze zdemolowania pokoju hotelowego – wrócił do pokoju hotelowego, by zająć się demolowaniem pokoju hotelowego. Rozwiązało to języki. Jeden z pracowników Productive Aggregation wyznał mi wówczas, zanosząc się szlochem, że wiedzą, iż gra ukaże się zabugowana, z błędami projektowymi i w ogóle fuj! A Mega sfinansowała całej gromadce event po to, by podnieść kulejące morale.

Rzymcepcję zakończyłem z przekonaniem, że pieniądze nie dają szczęścia. Ale już czas – i owszem. Kilka miesięcy później, grając w Absolute Conflict: Capital City of Italy 2, byłem bowiem równie zasmucony, jak wspomniany developer.

MEGATEST

Monitory

Zaglądał ekranom w okna: **Ninho**

Sytuacja na rynku monitorów nigdy nie była lepsza. Wybór jest obecnie tak szeroki, że każdy znajdzie ekran odpowiadający jego wymaganiom. W dodatku w 2018 roku w końcu doczekaliśmy się momentu, w którym za niewiele (pieniędzy) dostajemy tak wiele (jakości lub herców).

Coraz częściej bowiem wybór pomiędzy tańszym a drogim modelem sprowadza się do różnic w wyposażeniu, a nie tego, jak dobry obraz jest w stanie wyświetlić monitor. Do niedawna w produkcji niedrogich urządzeń osamotnione (wśród największych producentów) pozostawało AOC. Na szczęście trend ten podłapały także inne firmy, a ceny nareszcie ruszyły także w segmencie gamingowym.

Wielkość ma znaczenie

Matryce matrycami, jednak podstawową kwestią przy wyborze monitora wciąż jest jego wielkość. Obecnie rozsądne minimum to 24 cale i Full HD, jednak przy tegorocznych cenach **warto zastanowić się nad inwestycją w większą przekątną oraz QHD**, szczególnie że różnica cenowa nie jest duża. A to inwestycja w przyszłość pod względem gier i już teraz wymierna korzyść podczas pracy. Stąd też **polecam rozważyć zakup monitora ultrapanoramicznego**, o kinowych proporcjach 21:9. Więcej miejsca po bokach przydaje się przy pracy na wielu oknach jednocześnie, świetnie sprawdza się także w grach, a także przy oglądaniu filmów. Co ciekawe, obecnie swobodnie można połączyć wyższą rozdzielczość (także 4K) czy format 21:9 z odświeżaniem na poziomie 144 Hz. Wprawdzie cena wyraźnie idzie w górę, jednak za wszechstronność często warto dopłacić.

Graj i pracuj

Obecnie na rynku występują matryce wykorzystujące jedną z trzech technologii: IPS, TN oraz VA. Ich charakterystykę znajdziesz w ramce, natomiast tutaj skupimy się raczej na możliwościach poszczególnych ekranów w konkretnych zastosowaniach. **TN zadowoli jedynie osoby skupiające się na graniu** – obecnie tylko ta technologia umożliwia odświeżanie obrazu z częstotliwością 240 Hz. **Do codziennej pracy połączonej z graniem natomiast najlepiej wybrać VA**. Jakość kolorów jest zazwyczaj dużo lepsza niż w TN, a dodatkowo

Zdjęcia: Picsel (1)

CO Z KONSOLĄ?

Do monitora można oczywiście podłączyć także konsolę. Ba, czas reakcji i input lag będzie zazwyczaj znacznie niższy niż na TV. O czym należy pamiętać? Przede wszystkim o tym, że konsole nie mają złącza DisplayPort, więc jeśli monitor ma służyć tylko do grania na PS4 lub Xboksie, to można sobie to wejście podarować (a jeśli kiedyś zmienimy zdanie i będzie potrzebne, zakup przejściówki nie będzie problemem). Pozostaje jeszcze kwestia rozdzielczości i częstotliwości odświeżania. Obecna generacja konsol wyświetla nie więcej niż 60 klatek obrazu na sekundę, więc wystarczy monitor 60-hercowy. FreeSync ma znaczenie tylko w przypadku Xboksa One (zwykłego i X), bo tylko konsole Microsoftu go obsługują. Odnośnie do rozdzielczości – standardowe PS4 i XBO nie wykorzystają niczego ponad Full HD, przy PS4 Pro warto zainwestować w 4K (ale z Full HD Pro też zadziała), podczas gdy Xbox One X radzi sobie z wyświetlaniem obrazu zarówno w 4K, jak i QHD oraz Full HD.

coraz powszechniejsze są matryce tego typu o odświeżaniu 144 Hz. **Okazjonalne granie i wygodna praca oraz oglądanie multimediów, a nawet zabawa grafiką – to domena IPS-ów**. Obecnie najdroższych matryc, oferujących bardzo dobre kolory. Przy tym jednak wolnych – ze świecą szukać takich o odświeżaniu wyższym niż 75 Hz.

Przed zakupem warto odpowiedzieć sobie na pytanie, do czego będziemy wykorzystywać monitor i czy zamierzamy inwestować np. również w telewizor czy projektor. Wielozadaniowość jest mile widziana, ale czasem potrafi sporo kosztować. Inna sprawa, że są takie funkcje, za które naprawdę warto dołożyć kilkaset złotych. Jeśli pracujemy z długimi kolumnami liczb, z radością powitamy pivot (patrz: ramka obok). Często miłym dodatkiem są wbudowane głośniki – rzadko wysokiej jakości, ale eliminują potrzebę zakupu zewnętrznego źródła dźwięku – czy hub USB pozwalający na podłączenie do monitora (a tym samym do komputera) różnych peryferiów.

Dokładniejsze spojrzenie na monitory przeznaczone do konkretnych zastosowań znajdziecie na następnych stronach. Ważne: nie ma tam ekranów słabych czy zbyt drogich jak na oferowane możliwości. Te czasy na szczęście już za nami.

SŁOWNICZEK

Crosshair – wyświetlany na ekranie monitora celownik, niezależny od tego, co przekazuje komputer. Innymi słowy – obecny jest nawet wtedy, gdy w grze znika, a nawet na pulpicie Windowsa.

Czas reakcji matrycy – jest to wartość określająca, jak szybko pojedynczy piksel na matrycy jest w stanie zmienić to, co wyświetla. Im wartość jest niższa, tym lepiej – szczególnie w grach. Trzeba przy tym pamiętać, że nie jest to całkowite opóźnienie (patrz input lag), a producenci najczęściej podają czas najszybszej reakcji, GtG (gray to gray).

Częstotliwość odświeżania – liczba obrazów wyświetlanych przez monitor w ciągu sekundy. Wyrażana jest w hercach, obecnie najszybsze monitory mogą pochwalić się odświeżaniem na poziomie 240 Hz.

Display Port – złącze cyfrowe pozwalające na podłączenie monitora do komputera i przesyłanie zarówno obrazu, jak i dźwięku. Bez kompresji umożliwia wyświetlanie wideo w rozdzielczości 4K o odświeżaniu 120 Hz (w wersji 1.4). Z kompresją – nawet 8K w 144 Hz.

DVI – złącze to może występować w wersji zarówno analogowej, jak i cyfrowej. Pozwala osiągnąć odświeżanie do 144 Hz, jednak tylko przy niższych rozdzielczościach – 2560 x 1600 dla 60 Hz, ale tylko 1920 x 1080 przy 144 Hz. Nie wspiera 4K.

Flicker free – występująca pod różnymi nazwami technologia redukująca migotanie obrazu poprzez regulację jasności za pomocą PWM (pulse-width modulation).

FreeSync – technologia synchronizacji obrazu kompatybilna z kartami graficznymi AMD. Przeciwdziała błędom w wyświetlaniu obrazu wynikającym z różnic pomiędzy liczbą klatek wyświetlanych przez komputer a częstotliwością odświeżania monitora.

G-Sync – technologia synchronizacji obrazu kompatybilna z kartami Nvidii. Przeciwdziała błędom w wyświetlaniu obrazu wynikającym z różnic pomiędzy liczbą klatek wyświetlanych przez komputer a częstotliwością odświeżania monitora.

HDMI – złącze cyfrowe powszechnie stosowane w telewizorach i konsolach, umożliwiające przesyłanie zarówno obrazu, jak i dźwięku. Przy kompresji jest w stanie wyświetlić obraz w rozdzielczości 4K i 240 Hz, w 8K odświeżanie wynosi maksymalnie 120 Hz. Bez kompresji jest już gorzej – 4K w 144 Hz lub 8K przy 30 Hz. Warto dodać, że najnowsza wersja złącza 2.1 oferuje wsparcie dla VRR, czyli odpowiednika FreeSynca i G-Synca.

HDR – technologia pozwalająca na wyświetlanie obrazu o znacznie większej jasności niż w tradycyjnych konstrukcjach. Istnieje wiele standardów, wśród których najpopularniejsze to HDR10, HDR10+, DisplayHDR1000 oraz Dolby Vision.

Input lag – czas, który upływa od odebrania sygnału do zmiany koloru piksela. W jego skład wchodzi m.in. czas reakcji matrycy, ale także obróbki obrazu przez elektronikę monitora.

IPS (in-plane switching) – matryce wykonane w tej technologii cechują się bardzo dobrymi kątami widzenia i (zazwyczaj) odwzorowaniem kolorów. Na minus należy zapisać długi czas reakcji, takie sobie czernie i niski kontrast. Wiele IPS-ów pozwala na pracę z grafiką.

Kontrast – iloraz poziomu bieli do czerni. W najprostszym ujęciu – kontrast jest tym lepszy, im jaśniejsza jest biel, a ciemniejsza czerń.

Odwzorowanie kolorów – to, jak wierne jest, zależy od zakresu kolorów wyświetlanych przez monitor, czyli tzw. gamutu. Jedną z mierzalnych wartości jest delta E (im niższa, tym lepiej), oceniająca, jak duże występuje odchylenie pomiędzy kolorem wzorcowym a tym wyświetlanym na ekranie.

Picture in Picture i Picture by Picture – technologie pozwalające wyświetlać obraz z dwóch (i więcej) źródeł jednocześnie. PiP to inaczej obraz w obrazie – na głównym obszarze roboczym pojawia się mniejsze okno. PbP to obraz obok obrazu – ekran monitora dzielony jest na pół z dwoma niezależnymi od siebie obrazami z różnych źródeł.

Pivot – funkcja umożliwiająca obrócenie monitora o 90°, co pomaga przy pracy biurowej.

Przestrzeń barw – istnieje kilka standardów określających to, jak bardzo odwzorowanie barw monitora jest zbliżone do ludzkiej percepcji barwy. Najmniej wymagający jest sRGB, ale poza tym jest także Adobe RGB i BT.2020 (HDR).

Redukcja niebieskiego światła – filtr ten redukuje do minimum (najczęściej poprzez zmianę temperatury barwowej) szkodliwe dla oczu niebieskie światło emitowane przez podświetlenie LED.

Regulacja poziomu czerni – pozwala rozjaśnić ciemne sceny w grach tak, by łatwiej było wypatrzeć przeciwnika. Przy okazji zmniejsza również kontrast wyświetlanego obrazu.

Rozdzielczość natywna / skalowanie – rozdzielczość natywna informuje, z jakiej liczby pikseli została zbudowana dana matryca LCD. Inne rozdzielczości są przez elektronikę monitora skalowane przed wysłaniem na matrycę, co zazwyczaj zauważalnie obniża jakość obrazu.

Standard mocowania VESA – określa rozstaw pomiędzy otworami montażowymi w obudowie monitora. Kombinacji jest wiele (od 75 x 75 do 600 x 600), przed zakupem uchwytu należy więc sprawdzić, który standard pasuje do naszego urządzenia.

Temperatura kolorów – a dokładniej temperatura barwowa bieli. Określa, jak bardzo biały jest... biały. Poniżej wzorcowych 6500K biel staje się żółta, a nawet czerwona, powyżej – niebieska.

TN (twisted-nematic) – tanie i bardzo szybkie matryce, obecnie jedyne, w których producenci stosują odświeżanie 240 Hz. Technologia ta ma jednak dwie wady – słabe kąty widzenia i odwzorowanie kolorów pozostawiające wiele do życzenia. Do grania dobra TN-ka nadaje się jednak aż nadto.

VA (vertical alignment) – matryce wykonane w tej technologii zapewniają lepszy kontrast oraz głębokie czernie. Pozwalają przy tym na wyższe odświeżanie (powyżej 100 Hz). Są bardziej uniwersalne niż TN i IPS.

VGA (D-Sub) – złącze analogowe, zdolne do przesyłania jedynie obrazu, bez dźwięku. Standard ponad 30-letni i dzisiaj przestarzały.

Monitory tanie a dobre

Przez ostatni rok sytuacja na rynku monitorów ulega sporym zmianom – na szczęście na lepsze. W segmencie ekranów tanich, kosztujących poniżej 1000 złotych, **konkurencja zrobiła się na tyle duża, że producenci musieli znacząco obniżyć ceny. A przy tym utrzymać dobrą jakość.**

Do monitorów za kilkaset złotych trafiają coraz lepsze matryce IPS, z których wiele może pochwalić się nie tylko świetnym odwzorowaniem kolorów, ale również częstotliwością odświeżania powyżej 60 Hz, co przyda się w grach. Wprawdzie czasy reakcji i całościowy input lag mogą zniechęcić najbardziej wymagających graczy, jednak do codziennej zabawy przed komputerem te 4-5 ms deklarowane przez producentów jest wynikiem całkowicie wystarczającym. Zupełnie inną sprawą jest fakt, iż **dożyliśmy czasów, w których monitory z odświeżaniem 144 Hz i obsługą FreeSync można dorwać za mniej niż 1000 złotych**.

Pozytywna zmiana na rynku rozpoczęła się jakiś czas temu od AOC, które jako pierwsze szokowało bardzo tanimi monitorami do pracy, jednak mała rewolucja, której świadkami jesteśmy teraz, w moim odczuciu zapoczątkowana została przez Lenovo. Producent, znany wcześniej głównie z laptopów, wszedł na rynek ze świetnie wycenionymi

1920 x 1080, 75 Hz
BenQ GW2480

Cena: 500 zł
Dostarczył: BenQ
www.benq.pl

Niemal równie dobre odwzorowanie kolorów jak w L27i, a całościowo matryca GW2480 wypada nawet lepiej. Dodatkowo BenQ umieściło wewnątrz obudowy głośniki – od biedy da się ich używać. Przed zakupem warto zwrócić uwagę na taki sobie kontrast oraz pamiętać, że zabrakło tutaj pivota.

PODSUMOWANIE
OCENA 9

+ świetne odwzorowanie barw • wbudowane głośniki
– brak pivota • przeciętny kontrast

1920 x 1080, 75 Hz
iiyama Prolite XUB2493HS

Cena: 600 zł
Dostarczył: iiyama
www.iiama.com/pl_pl

Bardzo ładne kolory i fabryczna kalibracja tychże. Wbudowane głośniki, regulacja wysokości ekranu i funkcja pivot. A do tego dobre kąty widzenia, FreeSync i niezły kontrast. Szkoda tylko, że w porównaniu z innymi monitorami w zestawieniu liyama nie zachęca wyglądem – to masywny model, któremu daleko do piękna najlepszych konstrukcji.

PODSUMOWANIE
OCENA 9

+ bardzo dobre kolory • pivot i regulacja wysokości ekranu • wbudowane głośniki
– spore rozmiary • nie powala wyglądem

POROWNANIE

	BenQ GW2480	iiyama Prolite XUB2493HS	Lenovo L27i-28	Lenovo L24i-10	AOC 24v2Q
Ekran	24 cale, 1920 x 1080, IPS, matowy, LED, 75 Hz	24 cale, 1920 x 1080, IPS, matowy, LED, 75 Hz	27 cali, 1920 x 1080, IPS, matowy, WLED, 75 Hz	24 cale, 1920 x 1080, IPS, matowy, LED, 60 Hz	24 cale, 1920 x 1080, IPS, matowy, WLED, 75 Hz
Kontrast	1000:1 typowy	1000:1 typowy, 5 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy, 3 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy, 3 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy, 20 000 000 dynamiczny
Czas reakcji matrycy	5 ms	4 ms	4 ms	4 ms	5 ms
Złącza	VGA, HDMI, DisplayPort	VGA, HDMI, DisplayPort	HDMI, DisplayPort	VGA, HDMI	HDMI, DisplayPort
Zużycie energii (maks./min.)	27/0,5 W	19/0,5 W	28/0,5 W	16,5/0,3 W	18/0,5 W
Inne	wyjście audio, głośniki 2 x 1 W, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, VESA	wyjście audio, głośniki 2 x 2 W, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, regulacja wysokości ekranu, pivot, VESA	FreeSync, wejście dźwięku, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, VESA	wyjście audio, brak migotania, redukcja niebieskiego światła	FreeSync, wyjście audio, brak migotania, redukcja niebieskiego światła
Wymiary i waga	54 x 42 x 17,5 cm, 3,84 kg	54 x 37,8 x 23 cm, 5,4 kg	61,1 x 46,6 x 23,7 cm, 4,95 kg	54 x 21,9 x 42,2 cm, 3,26 kg	53,7 x 42,3 x 18 cm, 3,15 kg

1920 x 1080, 75 Hz
Lenovo L27i-28

Cena: 750 zł
Dostarczył: Lenowo
www.lenovo.com

Za 800 zł oferuje doskonałe odwzorowanie kolorów (delta E na poziomie 2,0 to wynik doskonały) i kąty widzenia. Szkoda, że producent nie pokusił się o dodanie funkcji pivot. Na czymś trzeba było jednak oszczędzić i model ten nie oferuje niczego ponad niezbędne minimum. Wygląda natomiast ponadprzeciętnie dobrze.

PODSUMOWANIE
OCENA 9

+ doskonałe odwzorowanie kolorów • szybka matryca jak na IPS • wygląd!
– taka sobie fabryczna temperatura

1920 x 1080, 60 Hz
Lenovo L24i-10

Cena: 490 zł
Dostarczył: Lenovo
www.lenovo.com

Bezramkowy ekran, świetny wygląd całości i cena. A przy tym bardzo dobra matryca IPS, która pozwala na amatorską obróbkę grafiki. Dzięki szerokim kątom widzenia i świetnej kalibracji kolorów seanse filmowe będą przyjemne. Jeśli szukacie monitora także do pracy, to nie zastanawiajcie się zbyt długo – L24i będzie ozdobą biurka.

PODSUMOWANIE
OCENA 8+

+ świetna cena • bezramkowy ekran • dobra matryca
– okrojone wyposażenie

1920 x 1080, 75 Hz
AOC 24V2Q

Cena: 530 zł
Dostarczył: AOC
www.eu.aoc.com/pl

Kolejny absurdalnie tani ekran: przy rozdzielczości Full HD, częstotliwości odświeżania 75 Hz i FreeSyncu kosztuje nieco ponad 500 złotych. A przy tym dostajemy nie tylko dobre odwzorowanie kolorów i kąty widzenia, ale także niezłe, jak za tę cenę, wyposażenie. 24V2Q to monitor kompaktowy – lekki i z niemal zupełnie bezramkowym ekranem.

PODSUMOWANIE
OCENA 8+

+ odświeżanie 75 Hz • niezłe odwzorowanie kolorów
– wolna matryca

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

modelami (z których aż trzy znajdziecie obok!), czym sprawił, że inne największe marki też musiały zejść z ceny. Tym bardziej że często ich konstrukcje okazywały się słabsze od tańszej konkurencji.

Niższe ceny przy zachowaniu jakości musiały się jednak na czymś odbić, nie tylko w przypadku Lenovo i AOC. Oberwało się wyposażeniu. Opisane obok monitory mają tylko to, co niezbędne: większość nie ma więc ani wbudowanych głośników, ani zbyt wielu złączy. Do tego nieliczni producenci zainwestowali w funkcję pivot, która ułatwia pracę z długimi tabelami. Trzeba także zaznaczyć, że **szukając monitora za 500-600 złotych, nie ma co liczyć na cokolwiek więcej niż Full HD i przekątną 24 cale**. Z nieco większym budżetem można jednak trafić na modele 27-, a nawet 32-calowe o rozdzielczości QHD.

Jeśli jednak stawiamy na niewielkie rozmiary, 24 cale będą optymalnym wyborem. Tym bardziej że w parze z wymiarami idzie także niewielka waga. Ponadto większość propozycji uwzględnionych w zestawieniu świetnie wygląda – standard to ekrany bezramkowe. Do tego wykorzystane tworzywa są naprawdę wysokiej jakości. Z pozycji konsumenta nie pozostaje nam nic innego, jak się cieszyć. I czekać na więcej.

PORÓWNANIE

	AOC Q3279VWF	Philips 245C7QJSB/00	Acer SA270BID	Lenovo Legion Y25F	LG 24GM79G
Ekran	31,5 cala, 2560 x 1440, MVA, błyszczący WLED, 75 Hz	24 cale, 1920 x 1080, IPS, matowy, WLED, 75 Hz	27 cale, 1920 x 1080, IPS, matowy, WLED, 60 Hz	24,5 cala, 1920 x 1080, TN, LED, 144 Hz	24 cale, 1920 x 1080, TN, matowy, LED, 144 Hz
Kontrast	3000:1 typowy, 20 000 000 dynamiczny	1000:1 typowy, 20 000 000 dynamiczny	1000:1 typowy, 100 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy, 3 000 000 dynamiczny	1000:1 typowy,
Czas reakcji matrycy	5 ms	5 ms	4 ms	1 ms	1 ms
Złącza	VGA, DVI, HDMI, DisplayPort	VGA, HDMI, DisplayPort	VGA, DVI, HDMI	HDMI, DisplayPort	HDMI, DisplayPort
Zużycie energii (maks./min.)	45/0,5 W	13,5/0,3 W	30/0,5 W	14/0,5 W	24/0,5 W
Inne	FreeSync, wejście audio, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, regulacja poziomu czerni	wejście audio, brak migotania, redukcja światła niebieskiego	brak migotania, redukcja niebieskiego światła	FreeSync, wejście audio, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, regulacja poziomu czerni, 3 x USB 3.0, pivot	FreeSync, 2 x USB, VESA, pivot, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, regulacja poziomu czerni
Wymiary i waga	73 x 42,5 x 15,3 cm, 7 kg	54,1 x 41,2 x 19,7 cm, 2,87 kg	62,1 x 45,3 x 21,2 cm, 3,56 kg	55,7 x 38,5 x 23,5 cm, 3,5 kg	56,7 x 38,9 x 24 cm, 5,9 kg

1920 x 1080, 144 Hz
Lenovo Y25F

Cena: 950 zł
Dostarczył: Lenovo
www.lenovo.com

Choć matryca została wykonana w technologii TN, to ekran nie tylko całkiem nieźle wyświetla barwy, ale także cechuje się przyzwoitymi kątami widzenia. W dodatku dzięki niej Y25F może pochwalić się częstotliwością odświeżania wynoszącą 144 Hz, co wystarczy nawet wymagającym graczom.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ 144 Hz • hub USB • dobre kolory, jak na TN...
– ...ale to wciąż TN • wygląd nie każdemu przypadnie do gustu

1920 x 1080, 144 Hz
LG 24GM79G

Cena: 900 zł
Dostarczył: LG
www.lg.com

To jedna z najlepiej wycenionych obecnie propozycji ze 144 Hz na rynku. A do tego oferuje niezłe odwzorowanie kolorów. Szkoda tylko, że kąty widzenia są przeciętne, a minimalna jasność – wysoka, co męczy wzrok przy używaniu monitora po zmroku. Poza tym nie sposób się do LG przyczepić – tym bardziej że także wygląda przyzwoicie.

PODSUMOWANIE

OCENA 8

+ przyzwoite odwzorowanie kolorów • 144 Hz
– wysoka jasność minimalna • takie sobie kąty widzenia

2560 x 1440, 75 Hz
AOC Q3279VWF

Cena: 785 zł
Dostarczył: AOC
www.eu.aoc.com/pl

31,5-calowy monitor QHD z częstotliwością odświeżania 75 Hz i wsparciem dla FreeSynca za 800 złotych brzmi jak bajka. Tymczasem Q3279VWF sprawia, że to miła rzeczywistość. W dodatku mamy tu niezłą matrycę MVA, która jednak z jakiegoś powodu pozbawiona jest powłoki antyrefleksyjnej. Odblaski na ekranie mogą irytować nie tylko w słoneczny dzień.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ cena! • QHD
– dość wolna matryca • brak powłoki antyrefleksyjnej

1920 x 1080, 75 Hz
Philips 245C7QJSB/00

Cena: 650 zł
Dostarczył: Philips
www.philips.pl

Przy 24 calach waży zaledwie 2,87 kilograma, czyli mniej niż większość 15-calowych laptopów przeznaczonych do grania. 245C7QJSB może też pochwalić się dobrą matrycą (delta E 2,94), choć temperaturę kolorów trzeba sobie skalibrować. Na szczęście kąty widzenia są już bez zarzutu – pod tym względem to czołówka tego zestawienia.

PODSUMOWANIE

OCENA 8

+ absurdalnie lekki i kompaktowy • dobra matryca
– słaba fabryczna kalibracja kolorów

1920 x 1080, 60 Hz
Acer SA270BID

Cena: 700 zł
Dostarczył: Acer
www.acer.com

Szkoda, że Acer słabiej od reszty stawki wypada pod względem jakości – odwzorowanie barw jest takie sobie, podobnie kontrast i kąty widzenia. W codziennym użytkowaniu SA270BID jest jednak wygodny, nawet pomimo ubogiego wyposażenia. Inna sprawa, że posiadaczy starszych komputerów ucieszą złącza DVI i VGA.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ szybka matryca • kompatybilność ze starszymi sprzętami
– taki sobie kontrast • przeciętne kąty

Monitory 144 i 240 Hz

Sytuacja na rynku monitorów przeznaczonych do grania jest obecnie bardzo ciekawa. O ile bowiem wśród modeli o częstotliwości odświeżania 240 Hz trudno mówić o jakiejkolwiek rewolucji czy sporych obniżkach cen (choć inni producenci gonią już AOC), to zupełnie inaczej wygląda kwestia ekranów nieco „wolniejszych" – 144 Hz i 165 Hz. W tej kategorii pojawiły się bowiem prawdziwe perełki – zarówno pod względem jakości wykonania, jak i absurdalnie niskich cen.

Wśród nowych modeli ze świecą szukać takich, w których matryca nie radzi sobie z odwzorowaniem kolorów czy ma słabe kąty widzenia. W ubiegłym roku trend stawiania na matryce VA z sukcesami zapoczątkowało MSI, teraz jego śladem podążyło LG z ekranem 32GK850G. Trzeba tutaj jednocześnie zaznaczyć, że mowa o modelach 144 Hz – przy 240 Hz technologia TN pozostaje niedoścignięta. Wspomniałem już o częstotliwości odświeżania – czemu jest taka ważna? **Im więcej**

PORÓWNANIE

	LG 32GK850G	MSI Optix MAG27CQ	iiyama GB2560HSU Red Eagle	AOC Agon AG241QG	Acer GN246HLBbid
Ekran	31,5 cala, 2560 x 1440, VA, matowa, 144 Hz, G-Sync	27 cali, 2440 x 1440, VA, matowy, LED, 144 Hz, FreeSync, promień krzywizny 1800R	24,5 cala, 1920x1080, TN, matowy, LED, 144 Hz, FreeSync	24 cale, 2560 x 1440, TN, matowy, LED, 165 Hz, G-Sync	24 cale, 1920 x 1080, TN, matowy, LED, 144 Hz
Kontrast	3000:1 typowy	3000:1 typowy, 100 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy, 80 000 000 dynamiczny	1000:1 typowy, 5 000 000:1 dynamiczny	100 000 000:1 dynamiczny
Czas reakcji matrycy	5 ms	1 ms	1 ms	1 ms	1 ms
Złącza	HDMI, DisplayPort	DisplayPort, DVI, HDMI	HDMI, DisplayPort	HDMI, DisplayPort	VGA, DVI, HDMI
Zużycie energii (maks./min.)	55/0,5 W	60/0,5 W	30/0,5 W	35/0,5 W	23/0,5 W
Inne	regulacja wysokości ekranu, pivot, oświetlenie obudowy RGB, 3 x USB 3.1 Gen 1, wyjście audio, tryby i funkcje dla graczy	podświetlenie tyłu obudowy (czerwone), redukcja niebieskiego światła, brak migotania, tryby i funkcje dla graczy	wbudowane głośniki 2 x 2 W, wyjście audio, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, tryby i funkcje dla graczy, pivot, regulacja wysokości ekranu, 2 x USB 3.0	wbudowane głośniki, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, 4 x USB 3.0, wyjście audio, tryby i funkcje dla graczy	wejście audio, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, tryby i funkcje dla graczy, technologia Nvidia 3D LightBoost
Wymiary i waga	71,5 x 60,4 x 27,2 cm, 8,5 kg	61,2 x 43,4 x 20,5 cm, 6,5 kg	55,7 x 38 x 23 cm, 5,6 kg	55,4 x 48,9 x 21,3 cm, 5,5 kg	56,5 x 34,27 x 18 cm, 3,5 kg

2560 x 1440, 144 Hz
LG 32GK850G

Cena: 2800 zł
Dostarczył: LG
www.lg.com

Najnowszy model LG zachwyca dobrym ekranem VA, który wyciąga świetne czernie i może pochwalić się doskonałym kontrastem oraz odwzorowaniem kolorów (za to równomierność podświetlenia matrycy mogłaby być lepsza). Dodajmy do tego 32 cale, QHD i odświeżanie 144 Hz (po OC nawet 165!) wspomagane przez technologię G-Sync. Pierwsza klasa, niestety także cenowa, za mniej można bowiem kupić dzisiaj zdecydowaną większość modeli 240-hercowych.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ QHD i 165 Hz • bardzo dobra matryca, szczególnie po kalibracji • G-Sync

– cena! • równomierność podświetlenia mogłaby być lepsza

2560 x 1440, 144 Hz
MSI Optix MAG27CQ

Cena: 1900 zł
Dostarczył: MSI
www.msi.com

Ten model to nadal ścisła czołówka. Matryca VA nijak nie mogła się zestarzeć, a przekłada się na dobre odwzorowanie kolorów oraz niedoścignione czernie. Na plus zalicza się także obecność FreeSynca i zakrzywiony ekran, na minus – co najwyżej rozmieszczenie złączy, do których trudno się dostać.

PODSUMOWANIE

OCENA 8

+ FreeSync • zakrzywiony ekran • dobre odwzorowanie kolorów

– niewygodne rozmieszczenie złączy

1920 x 1080, 144 Hz
iiyama GB2560HSU Red Eagle

Cena: 1100 zł
Dostarczył: iiyama
www.iiyama.com

Bardzo tani monitor, który pod względem odświeżania i odwzorowania kolorów nie ustępuje reszcie stawki. Do tego iiyama zadbała o wsparcie dla technologii FreeSync. Szkoda, że kąty widzenia można uznać w najlepszym razie za przeciętne.

PODSUMOWANIE

OCENA 7+

+ dobre odwzorowanie kolorów • cena • FreeSync

– przeciętne kąty widzenia

2560 x 1440, 165 Hz
AOC Agon AG241QG

Cena: 1900 zł
Dostarczył: AOC
www.eu.aoc.com/pl

Przeciwwaga dla propozycji LG 32GK850G, o zbliżonych parametrach i wyraźnie tańsza, ale... nie bez powodu. Przeciętnie kolory i jeszcze gorsze kąty widzenia. Jestem też sceptyczny wobec QHD w monitorze o przekątnej zaledwie 24 cale. Z drugiej strony za niespełna 2000 zł dostajemy odświeżanie 165 Hz i G-Synca – to oferta warta rozważenia.

PODSUMOWANIE

OCENA 7+

+ tani G-Sync • 165 Hz

– przeciętne kąty i odwzorowanie barw • QHD przy 24" to przerost formy nad treścią

1920 x 1080, 144 Hz
Acer GN246HLBbid

Cena: 800 zł
Dostarczył: Acer
www.acer.com

Jeden z najtańszych monitorów oferujących odświeżanie 144 Hz i szybką matrycę. Mówimy jednak o ekranie tańszym o ponad 1000 zł od konkurencji – nie obeszło się bez cięć budżetowych. GN246HLBbid ma fatalne kąty widzenia i bardzo przeciętne odwzorowanie kolorów. Acera wziąć pod uwagę możecie jednak jako tani ekran tylko do grania.

PODSUMOWANIE

OCENA 7

+ absurdalnie tani • szybki czas reakcji

– takie sobie kąty widzenia • przeciętne odwzorowanie kolorów

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

herców, tym więcej fps-ów jesteśmy w stanie zobaczyć. 240 klatek na sekundę w CS-ie niewiele zmieni, jeśli monitor oferuje 60 Hz. Podobnie na nic zda się ekran z 240 Hz, jeśli nie będzie podłączony do odpowiednio mocnego peceta.

Przy wyborze monitora warto zwrócić uwagę na **czas reakcji matrycy** (input lag w modelach gamingowych, zwłaszcza tych z matrycami 144 i 240 Hz, jest na tyle mały, że dla większości graczy nie ma znaczenia). Istotną kwestią są także technologie synchronizacji obrazu, eliminujące m.in. tearing – G-Sync i FreeSync. Pierwszy dla GPU Nvidii, drugi – dla kart AMD.

Trzeba zaznaczyć, że na rynku znajduje się bardzo dużo modeli, z których zdecydowana większość jest już na tyle uniwersalna, by nie zamykać się w wąskiej, gamingowej specjalizacji. **Dlatego warto zadać sobie pytanie – czy będę tylko grał?**

PORÓWNANIE

	Asus PG258Q	LG 27GK750F	Acer Predator XB252Q	AOC Agon AG251FZ	BenQ XL2540
Ekran	24,5 cala, 1920 x 1080, TN, matowy, LED, 3D, 240 Hz, G-Sync	27 cali, 1920x1080, TN, matowy, LED, 240 Hz, Free-Sync	24,5 cala, 1920 x 1080, TN, matowy, LED, 240 Hz, G-Sync	24,5 cala, 1920 x 1080, TN, matowy, LED, 240 Hz	24,5 cala, 1920x1080, TN, matowy, LED,
Kontrast	1000:1 typowy	1000:1 typowy, 5 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy, 100 000 000 dynamiczny	1000:1 typowy, 50 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy, 12 000 000:1 dynamiczny
Czas reakcji matrycy	1 ms	1 ms	1 ms	1 ms	1 ms
Złącza	HDMI, DisplayPort	2 x HDMI, DisplayPort	HDMI, DisplayPort	D-Sub, DVI-D, 2 x HDMI, DisplayPort	DVI, 2 x HDMI, DisplayPort
Zużycie energii (maks./min.)	65/0,5 W	30/0,5 W	23/0,5 W	18/0,5 W	55/0,5 W
Inne	brak migotania, profile do gier, dynamiczne rozświetlanie czerni, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, tryby i funkcje dla graczy, 2 x USB 3.1 Gen 1	wyjście audio, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, regulacja wysokości ekranu, pivot, tryby i funkcje dla graczy	wbudowane głośniki 2 x 2 W, wyjście audio, tryb pivot, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, tryby i funkcje dla graczy, 4 x USB 3.1 gen 1	wbudowane głośniki 2 x 3 W, brak migotania, pivot, redukcja niebieskiego światła, tryby i funkcje dla graczy, 4 x USB, wyjście audio	wyjście i wejście audio, tryby i funkcje dla graczy, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, 3 x USB
Wymiary i waga	56,4 x 33 x 7,2 cm, 5,6 kg	62,5 x 46,6 x 27,2 cm, 6,35 kg	56 x 51 x 27 cm, 6,2 kg	54,5 x 56,7 x 21,8 cm, 6,5 kg	57 x 51,5 x 22,6 cm, 7,5 kg

1920 x 1080, 240 Hz
BenQ Zowie XL2540

Cena: 2050 zł
Dostarczył: BenQ
www.benq.com.pl

XL2540 wygląda solidnie, osłony zakładane na ekran się przydają, a wykorzystywany do zmian ustawień przełącznik S-Switch to świetna sprawa. Płacimy za to jednak ponad 2000 zł, a nie dostajemy nic ponad powyższe (oraz rzecz jasna 240 Hz), w pakiecie zgarniając słabe kąty oraz kiepskie odwzorowanie kolorów. Co gorsza, producent nie zadbał nawet o synchronizację obrazu. Pod względem czysto gamingowym to jednak wciąż czołówka.

PODSUMOWANIE

OCENA 7

- ✚ przełącznik S-Switch • osłony na ekran
- ✖ słabe kąty widzenia i kolory • cena! • brak technologii synchronizacji obrazu

1920 x 1080, 240 Hz
AOC Agon AG251FZ

Cena: 1400 zł
Dostarczył: AOC
www.eu.aoc.com

Przez ostatnie dwa lata cenowo nie do pobicia – 240 Hz za 1500 zł robiło ogromne wrażenie. Problem w tym, że szły za tym ograniczenia matrycy – AG251FZ nie może pochwalić się ani dobrym odwzorowaniem kolorów, ani kątami widzenia. W dodatku zabrakło synchronizacji obrazu. Inna sprawa, że to wciąż najtańsza 240-stka na rynku.

PODSUMOWANIE

OCENA 7+

- ✚ najtańsze 240 Hz • bardzo dobry do gier • bogate wyposażenie
- ✖ brak technologii synchronizacji obrazu • słabe kolory i kąty widzenia

1920 x 1080, 240 Hz
Asus PG258Q

Cena: 2500 zł
Dostarczył: ASUS
www.asus.com

Po wyciągnięciu PG258Q z pudełka widzimy, za co płacimy. Monitor wygląda doskonale, a do tego otrzymujemy niezłą (jak na TN) matrycę oraz G-Sync. Na dobrą sprawę nie sposób modelowi Asusa zarzucić cokolwiek poważnego poza ceną – na rynku sporo się pozmieniało i bardzo dobre ekrany 240 Hz można kupić o 1000 złotych taniej.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

- ✚ efektowny wygląd • niezła matryca • G-Sync
- ✖ cena!

1920 x 1080, 240 Hz
LG 27GK750F

Cena: 1620 zł
Dostarczył: LG
www.lg.com

Monitor pełen sprzeczności – matryca wyświetla niezłe kolory, jednak łączy to z wysoką jasnością minimalną – ponad 130 nitów! (czyli 10 więcej od zalecanej). Inna jednak sprawa, że LG stanęło do walki cenowej z AOC – 27GK750F jest tylko marginalnie droższy od niedoścignionego pod tym względem AG251FZ. A LG oferuje do tego FreeSynca.

PODSUMOWANIE

OCENA 8

- ✚ przyzwoite odwzorowanie kolorów • FreeSync
- ✖ słabe kąty widzenia • bardzo wysoka minimalna jasność

1920 x 1080, 240 Hz
Acer Predator XB252Q

Cena: 1900 zł
Dostarczył: Acer
www.acer.com

Kolejny przykład monitora z nierówną matrycą. Mamy tutaj dobre kolory połączone ze słabymi kątami widzenia. Podobnie jak w LG 27GK750F, również tutaj problemem może okazać się wysoka jasność minimalna – w ciemności oczy będą się męczyć bardzo szybko. Za to Acer proponuje bodaj najtańszą 240-stkę wyposażoną w G-Synca – jeśli masz kartę Nvidii, bierz!

PODSUMOWANIE

OCENA 8

- ✚ tani G-Sync • dobre odwzorowanie kolorów
- ✖ słabe kąty widzenia • wysoka jasność minimalna

Ultrapanoramy

Modele ultrapanoramiczne stają się coraz powszechniejsze, także wśród graczy. Miejsce po bokach sprawia, że więcej widać, a większość tytułów jest już skalowana do formatu 21:9. Nie bez znaczenia pozostaje fakt, iż **ultrapanoramy stają się bardzie uniwersalne** – można znaleźć obecnie matryce o odświeżaniu powyżej 60 Hz, co robi różnicę nawet w codziennej pracy. Szeroki ekran sprawdza się również przy operowaniu kilkoma oknami jednocześnie, a wiele z modeli oferuje funkcje Picture in Picture oraz Picture by Picture (patrz: słowniczek na drugiej stronie megatestu), co z kolei przydaje się, jeśli korzystasz z więcej niż jednego urządzenia naraz.

Przed zakupem warto sprawdzić, jaką rozdzielczość oferuje monitor. Przy 29 calach zupełnie wystarcza poszerzone Full HD (2560 x 1080), jednak od 34" w górę zagęszczenie pikseli może okazać się zbyt małe, by dało się na nich wygodnie pracować. Trzeba to sprawdzić na własnej skórze – podobnie kwestię zakrzywienia ekranu. Może okazać się przydatna, ale jeśli nie zrobi nam różnicy, to niepotrzebnie przepłacimy. **Na jaką ultrapanoramę byście się jednak nie zdecydowali – raczej nie będziecie już chcieli wrócić do standardowego 16:9.** Z dodatkowej przestrzeni po bokach trudno zrezygnować.

2560 x 1080, 75 Hz
LG 29WK600-W

Cena: 1050 zł
Dostarczył: LG
www.lg.com

Nie sposób wskazać lepszego modelu na rozpoczęcie swojej przygody z ultrapanoramami. Kosztuje niewiele, a rozdzielczość 2560 x 1080 idealnie pasuje do 29 cali. Przy tym mamy bardzo dobrą matrycę IPS, a także HDR10, który wciąż jest rzadkością. Nie każdemu jednak musi przypaść do gustu wygląd – białe plecy monitora to dość odważny zabieg.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

- ✚ cena! • bardzo dobra matryca • HDR
- ✖ taka sobie fabryczna kalibracja temperatury barw • wygląd nie dla każdego

3440 x 1440, 100 Hz
Asus ROG Strix XG35VQ

Cena: 3600 zł
Dostarczył: Asus
www.asus.com

Matryca VA w XG35VQ to dobre kąty oraz kolory, a także FreeSynca i odświeżanie 100 Hz. To monitor nadający się do grania – dodatkowe efekty zapewni zakrzywienie ekranu oraz autorskie podświetlenie obudowy Aura. Odstraszać od propozycji Asusa może tylko zaporowa cena.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

- ✚ niezła matryca • 100 Hz • podświetlenie Aura
- ✖ cena! • jak na gaming – taki sobie czas reakcji

3440x1440, 60 Hz
Samsung S34J550WQUX

Cena: 1900 zł
Dostarczył: Samsung
www.samsung.com

Za mniej niż 2000 złotych można dziś dostać 34-calową ultrapanoramę o rozdzielczości 3440 x 1440. Ponadto Samsung zapewnia wysoką jakość wykonania i szereg przydatnych funkcji – z PiP i PbP na czele. W porównaniu z konkurencją obok szkoda, że odświeżanie to tylko 60 Hz. Do codziennej pracy czy rekreacyjnego grania więcej jednak nie potrzeba.

PODSUMOWANIE

OCENA 8

- ✚ wysoka rozdzielczość za niską cenę • PiP i PbP
- ✖ tylko 60 Hz

2560 x 1080, 75 Hz
LG 34UM69G-B

Cena: 1300 zł
Dostarczył: LG
www.lg.com

Jedna z najtańszych 34-calowych ultrapanoram. Matryca, choć bardzo dobrze wyświetla kolory i nie można zarzucić nic kątom widzenia, oferuje jedynie 2560 x 1080. Niektórych rozdzielczość będzie uwierała, dlatego przed zakupem warto zobaczyć ekran na własne oczy. Szczególnie że jeśli przypadnie wam do gustu, to nie ma niczego lepszego w tej cenie.

PODSUMOWANIE

OCENA 7+

- ✚ świetnie wyceniony • bardzo dobra matryca • 75 Hz
- ✖ rozdzielczość tylko Full HD

3440 x 1440, 120 Hz
AOC Agon AG352UCG6

Cena: 3400 zł
Dostarczył: AOC
www.aoc-europe.com

To wciąż jeden z lepiej wycenionych ponad 30-calowych monitorów ze wsparciem G-Synca. Dostajemy także rozdzielczość 3440 x 1440, odświeżanie 120 Hz i zakrzywiony ekran. Szkoda tylko, że leży odwzorowanie kolorów i kątów widzenia – przy graniu da się to wytrzymać. Gorzej już ze smużeniem, jednak i z tym można żyć. Pytanie tylko, czy za taką cenę?

PODSUMOWANIE

OCENA 7+

- ✚ jest G-Sync • odświeżanie 120 Hz • rozdzielczość WUHD
- ✖ zaporowa cena • kąty i kolory

PORÓWNANIE

	LG 29WK600-W	Asus ROG Strix XG35VQ	Samsung S34J550WQUX	LG 34UM69G-B	AOC AG352UCG6
Ekran	29 cali, 2560 x 1080, IPS, matowy, LED, 75 Hz	35 cali, 3440 x 1440, VA, matowy, LED, promień krzywizny 1800R, 100 Hz	34 cale, 3440 x 1440, VA, matowy, LED, 60 Hz	34 cale, 2560 x 1080, IPS, matowy, LED, 75 Hz	35 cali, 3440 x 1440, MVA, matowy, LED, promień krzywizny 2000R, 120 Hz
Kontrast	1000:1 typowy	2500:1 typowy	3000:1 typowy	1000:1 typowy, 10 000 000 dynamiczny	2000:1 typowy
Czas reakcji	5 ms	4 ms	4 ms	1 m	4 ms
Złącza	2 x HDMI, DisplayPort	2 x HDMI, DisplayPort	2 x HDMI, DisplayPort	HDMI, DisplayPort, USB-C	HDMI, DisplayPort
Zużycie energii (maks./min.)	32/0,5 W	43/0,5 W	35/0,5 W	40/0,5 W	70/0,5 W
Inne	FreeSync, głośniki 2 x 5W HDR10, PiP, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, redukcja czerni, wyjście audio, VESA	FreeSync, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, wyjście audio, 2 x USB 3.0, redukcja czerni, Aura Sync	FreeSync, wyjście audio, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, PiP, PbP	FreeSync, głośniki 2 x 7 W, wyjście audio, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, redukcja czerni, VESA	G-Sync, głośniki, zakrzywiony ekran, 4 x USB 2.0, redukcja niebieskiego światła, podświetlana obudowa, VESA
Wymiary i waga	69,8 x 41,1 x 20,9 cm, 5,2 kg	83,4 x 56,7 x 31,7 cm, 12,2 kg	82,8 x 47,1 x 24,3 cm, 6,9 kg	82,8 x 46,5 x 28 cm, 8,5 kg	84,7 x 58,7 x 26,7 cm, 11,8 kg

Monitory QHD i 4K

Zarówno QHD, jak i 4K coraz śmielej pukają do domów graczy, jak i typowych użytkowników komputerów. Wprawdzie by osiągnąć 60 klatek w większości dzisiejszych gier, potrzeba mocnego zestawu, jednak więcej pikseli i tak się przyda.

W grach można zejść do Full HD, a wszystko ponad potraktować jako inwestycję. A już teraz wykorzystywać można je do oglądania filmów. Wśród naszych propozycji znalazły się trzy monitory 27-calowe, jeden 32" oraz jeden absurdalnie duży – 43". Takie rozmiary pozwalają śmiało zacząć myśleć o monitorze jako o sprzęcie uniwersalnym, zdolnym zastąpić telewizor. Przy wyborze ekranu o rozdzielczości powyżej Full HD trzeba pamiętać, by celować w odpowiednią przekątną. **W QHD można pakować się od 27 cali, natomiast do 4K wszystko poniżej 30 cali może okazać się za małe.** Na szczęście ceny większych ekranów są coraz lepsze – często niższe niż porównywalnych telewizorów, co uatrakcyjnia potencjalny zakup.

PORÓWNANIE

	Philips 436M6VBPAB	iiyama X3272UHS	AOC Q2781PQ	Lenovo L27q-10	Asus Swift PG27UQ
Ekran	43 cale, 3840 x 2160, MVA, matowy, B-LED, 60 Hz	32 cale, 3840 x 2160, VA, matowy, LED, 60 Hz	27 cali, 2560 x 1440, IPS, matowy, WLED, 60 Hz	27 cali, 2560 x 1440, IPS, matowy, WLED, 60 Hz	27 cali, 3840 x 2160, IPS, matowy, LED, 120 Hz
Kontrast	4000:1 typowy, 50 000 000:1 dynamiczny	3000:1 typowy, 50 000 000 dynamiczny	1000:1 typowy, 50 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy, 3 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy (50 000 w trybie HDR)
Czas reakcji matrycy	4 ms	3 ms	5 ms	4 ms	4 ms
Złącza	HDMI, DisplayPort, mini DisplayPort, USB-C (DP Alt)	2 x HDMI, DisplayPort	2 x HDMI, DisplayPort, VGA	HDMI, DisplayPort	HDMI, DisplayPort
Zużycie energii (maks./min.)	63/0,5 W	52/0,5 W	45/0,5 W	27/0,5 W	45/1,5 W
Inne	FreeSync, wbudowane głośniki 2 x 7 W, VESA, PiP, PbP, Display HDR1000, Ambiglow, wejście i wyjście audio, pilot, 2 x USB 3.0	wbudowane głośniki 2 x 2 W, wyjście audio, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, PiP, VESA	brak migotania, redukcja niebieskiego światła, wyjście audio, VESA	wyjście audio, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, VESA	regulacja wysokości, VESA, podświetlenie Aura RGB, wyjście audio 2 x USB 3.1 Gen1, G-Sync, pivot, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, redukcja czerni
Wymiary i waga	97,6 x 66,1 x 26,4 cm, 14,71 kg	72,9 x 54,6 x 25,4 cm, 6,8 kg	61,5 x 45,2 x 19,7 cm, 5,3 kg	61,1 x 46,6 x 23,7 cm, 4,95 kg	63,4 x 55,7 x 26,8 cm, 9,2 kg

2560 x 1440, 60 Hz
AOC Q2781PQ

Cena: 1430 zł
Dostarczył: AOC
www.eu.aoc.com

W zestawieniu znalazł się już dwa lata temu i wciąż to świetny sprzęt. Za niespełna 1500 złotych dostajemy bardzo dobrą matrycę IPS o szerokich kątach i niezłym odwzorowaniu kolorów. Do tego monitor doskonale prezentuje się na biurku, a wśród złączy znalazło się niezbędne minimum.

PODSUMOWANIE
- ✚ kąty i odwzorowanie barw • design
- ➖ okrojone wyposażenie

OCENA 8+

2560 x 1440, 60 Hz
Lenovo L27q-10

Cena: 1150 zł
Dostarczył: Lenovo
www.lenovo.com

Kosztuje wyraźnie mniej od znajdującego się wyżej AOC, a oferuje doskonałe odwzorowanie barw – delta E wynosząca niewiele ponad 2,0 to świetny wynik. W matrycy przyczepiłbym się jedynie do fabrycznej kalibracji temperatury kolorów. Na szczęście design L27q-10 stawia go w ścisłej czołówce najlepiej wyglądających monitorów na rynku.

PODSUMOWANIE
- ✚ doskonałe odwzorowanie barw • wygląd i cena
- ➖ fabryczna kalibracja temperatury kolorów leży

OCENA 8

3840 x 2160, 60 Hz
Philips 436M6VBPAB

Cena: 2700 zł
Dostarczył: Philips
www.philips.pl

43-calowy monitor ze znanym z telewizorów Philipsa podświetleniem Ambiglow (odpowiednik Ambilight) oraz Display HDR1000, który do tej pory w monitorach używany nie był. Wprawdzie nie wszystko się producentowi udało tak, jak zakładał, ale to wciąż doskonały monitor z bardzo dobrą matrycą.

PODSUMOWANIE
- ✚ prawdziwe HDR • Quantum Dot • Ambiglow...
- ➖ ...które czasem wariuje

OCENA 8+

3840 x 2160, 60 Hz
iiyama X3272UHS

Cena: 1780 zł
Dostarczył: iiyama
www.iiyama.com

Niewielkie smużenie to największa wada liyamy. Inna sprawa, że to jeden z najtańszych ekranów 4K, w dodatku matryca VA zapewnia niezłe odwzorowanie barw i kąty widzenia. Monitor robi przy tym świetne wrażenie, a niska jasność minimalna pozwala na komfortową pracę także po zmroku.

PODSUMOWANIE
- ✚ tanie 4K • niezła matryca
- ➖ delikatne smużenie

OCENA 8+

3840 x 2160, 120 Hz
Asus Swift PG27UQ

Cena: 11 000 zł
Dostarczył: Asus
www.asus.com

27-calowy IPS 4K z odświeżaniem120 Hz (po OC – do 144 Hz). Do tego świetnie zrealizowany HDR oraz idealna jakość obrazu (delta E 0,4!). Monitor obsługuje G-Synca i ma wszystko, co można sobie wymarzyć. Tyle tylko, że do wykorzystania pełni jego możliwości potrzeba potężnego RTX-a, a do tego przy jego cenie nawet potwory Nvidii stają się tanie...

PODSUMOWANIE
- ✚ 4K, 144 Hz i G-Sync • świetna jakość obrazu • bardzo dobrze zrobiony HDR
- ➖ cena, cena, cena! • brak ULMB

OCENA –

XFX Radeon RX 590 Fatboy 8GB

Cena: 1249 zł | Dostarczył: AMD | www.amd.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1600 MHz • **Pamięć:** 8 GB GDDR5 • **Przepustowość pamięci:** 256 GB/s • **Zużycie energii (maks.):** 225 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 6 pin, 1 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 2 x wentylator, trójslotowe • **Wymiary:** 268 x 114 x 53 mm • **Waga:** 855 g

Radeon RX 590 bazuje na tym samym chipie, co pokazany w pierwszej połowie 2017 Radeon RX 580. Który z kolei był niemal identyczny, jak rok starszy Radeon RX 480. Dla fanów nowości to smutna wiadomość, ale jeśli szukasz wydajnej karty w dobrej cenie – nie ma znaczenia. W każdym razie o ile nie zwracasz zbyt dużej uwagi na zapotrzebowanie na energię, bo mimo nowszego procesu technologicznego Radeon RX 590 zużywa tyle watów, co znacznie wydajniejszy (ale również ponad dwukrotnie droższy) GeForce RTX 2070. A także ponad 100 W więcej niż GeForce GTX 1060 6 GB, czyli bezpośrednia konkurencja RX-a 590. Tragedia? W notebookach bez wątpienia, w desktopach przekłada się jednak na rachunki za prąd wyższe zaledwie o kilka złotych miesięcznie.

A skoro już przy dodatkowych kosztach jesteśmy, warto pamiętać że Radeony są zgodne z technologią FreeSync (tutaj: FreeSync 2). Takie monitory są zaś nawet o 1000 zł tańsze niż modele wspierające G-Synca, z którym zgodne są GeForce'y. Zestaw z AMD jest więc sumarycznie o wiele tańszy niż z Nvidią.

W testach mieliśmy Radeona firmowanego przez XFX. Jak sobie poradził, możesz sprawdzić w ramkach: generalnie **w niemal wszystkich przypadkach jest szybszy niż GeForce GTX 1060 6 GB**, choć porównaliśmy go do firmowo podkręconej wersja Zotaca. Ba, w niektórych przypadkach Radeonowi bliżej do GTX-a 1070! Warto też pamiętać, że karty AMD zazwyczaj lepiej radzą sobie w grach korzystających z DirectX 12 oraz Vulkana, więc Radeon RX 590 wydaje się rozwiązaniem bardziej przyszłościowym. Zwłaszcza że Nvidia też się już za promowanie DX12 wzięła, bo bez tego nie da się korzystać z nowości wprowadzonych w RTX-ach.

Dużym plusem testowanego modelu jest kultura pracy. Duże zapotrzebowanie na energię i „zaledwie" dwa wentylatory mogą rodzić obawy, że pod obciążeniem będzie głośno. Wcale nie jest! Karta – o ile tylko komputer stoi pod biurkiem – jest bezgłośna! Przy niewielkim obciążeniu XFX całkiem wyłącza wentylatory, choć w praktyce nie jest to potrzebne. Oczywiście coś za coś: przekłada się to wszystko na wysoką temperaturę GPU, która nieznacznie przekracza 80 stopni. To jednak nadal sporo poniżej bezpiecznego maksimum, więc nie powinno negatywnie wpłynąć na trwałość.

Na koniec zostaje opłacalność. Testowany RX 590 kosztuje 1250 zł, jakieś 100 zł więcej niż najtańsze nowe egzemplarze (wolniejszego) GeForce'a GTX 1060 6 GB. A tu w zestawie dostajemy jeszcze trzy gry (The Division 2, Resident Evil 2 oraz Devil May Cry 5) – wprawdzie ta promocja kiedyś się pewnie skończy, ale pozostanie FreeSync 2. Dlatego **jeśli szukasz karty do grania w Full HD, Radeon RX 590 to obecnie najbardziej opłacalny model**, któremu niestraszne detale ultra. A gdy trzeba, z wysokimi poradzi sobie także w QHD. ■ **Allor**

Świetna karta do Full HD, dobra do QHD.

PODSUMOWANIE

+ wydajność lepsza niż GeForce'a GTX 1060 6 GB • w zestawie trzy pełne gry (w tym The Division 2) • HDMI i DisplayPort w najnowszych wersjach • obsługuje FreeSynca 2 • bardzo cicha praca...

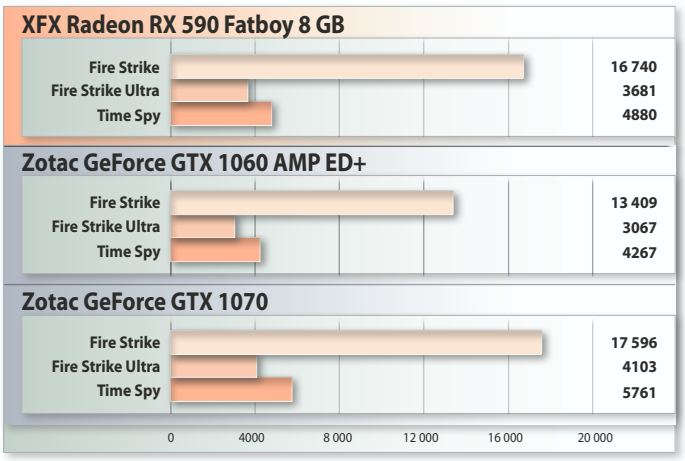
– ...ale okrojona wysokimi temperaturami • bardzo duże zapotrzebowanie na energię

OCENA **8+**

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	Radeon RX 590(*)	GeForce GTX 1060 6 GB(*)	GeForce GTX 1070(*)
Far Cry 5 (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale ultra			
1920 x 1080	79	66	94
2560 x 1440	56	47	66
3840 x 2160	29	24	34
Wiedźmin 3: Krew i wino (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale uber			
1920 x 1080	61	52	78
2560 x 1440	45	39	56
3840 x 2160	27	23	32
Shadow of the Tomb Raider (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	65	54	73
2560 x 1440	43	34	48
3840 x 2160	22	16	24
World of Tanks reCore (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	105	110	145
2560 x 1440	70	71	96
3840 x 2160	35	36	47
Counter-Strike: Global Offensive (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	274	253	310
2560 x 1440	203	203	246
3840 x 2160	113	116	160
Assassin's Creed Odyssey (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale ultra			
1920 x 1080	41	38	53
2560 x 1440	33	32	42
3840 x 2160	20	16	25

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU (GRAPHICS)



(*) Platforma testowa
Procesor: Intel Core i7-8700K, **cooler:** SilentiumPC Navis Pro 240, **karta graficzna:** Zotac GeForce GTX 1070, **płyta główna:** Asus ROG Strix Z390 Maximus XI Formula, **pamięć:** Kingston HyperX Predator RGB, 4 x 8 GB, 2933 MHz, CL15, **dyski:** Samsung 960 EVO 500 GB, Adata SU 650 480 GB Ultimate, **obudowa:** SilentiumPC Armis AR7 RGB, **zasilacz:** SilentiumPC Supremo FM2 Gold 750 W

Sony PlayStation Classic

Sama konsola jest śliczna, ale na tym jej zalety się niestety kończą...

Cena: 449 zł | Dostarczyło: Sony | www.playstation.com/pl-pl

PARAMETRY • **Procesor:** MediaTek 8167a, 4 x 1,3 GHz • **Grafika:** Power VR GE8300 • **Pamięć:** 1 GB RAM, 16 GB flash • **Komunikacja:** 2 x USB, HDMI • **Inne:** gniazdo zasilania (micro-USB), w zestawie 2 pady (wersja PlayStation Controller) • **Wymiary:** 149 x 105 x 33 mm • **Waga:** 170 g

Wielomilionowa sprzedaż miniaturowych konsol Nintendo sprawiła, że PlayStation Classic przestało być dla Sony wyłącznie opcją – i stało się darmowymi pieniędzmi, po które wystarczy się schylić. Z nieskrywaną przykrością donoszę, że sięgając po nie, producent przewrócił się na twarz.

I nie chodzi tu nawet o dobór tytułów, choć nie da się ukryć, że był to jeden z pierwszych zgrzytów związanych z Classikiem – więcej piszę o nich w ramce, ale oprócz niepodważalnych hitów da się na liście znaleźć tytuły zupełnie pomijalne.

I nie jest to wyłącznie moja opinia, a właściwie światowy konsensus.

Od razu po podłączeniu wita nas brzydkie menu, na dodatek jakość grafik w nim zawartych (zwłaszcza tła) jest żenująco niska. **Jeszcze gorzej jest z samymi grami – prawie połowa z nich działa w 50 Hz, a nie 60 Hz.** Dlaczego w czasach, w których gracze wyprosili u Nintendo stosowanie amerykańskich ROM-ów, żeby wyciągać 60 klatek na sekundę, Sony robi coś dokładnie odwrotnego? Niektórzy twierdzą, że chodziło o zamaskowanie spadających fps-ów w niektórych tytułach. Nie wiem, ile ta teoria ma wspólnego z rzeczywistością, ale brzmi rozsądnie.

Największym bowiem problemem jest to, w jaki sposób emulowane są gry. Bo oczywiście nie jest to klon sprzętowy, tylko zwyczajny mobilny SoC, o wydajności znanej z tanich smartfonów, z ułomną wersją darmowego emulatora PCSX ReARMed. Oprócz wspomnianych spadków **mamy tu do czynienia z wyjątkowo paskudnym, zamazującym obraz filtrem**. Dodam, że jedynym – nie można go zmienić, żeby np. dorzucić efekt symulacji starych kineskopów. Nie da się też nic zrobić z czarnymi ramkami wyświetlanymi po bokach.

Niektóre gry zawarte na Classicu to faktycznie klasyka, i to z najwyższej półki – tylko co z tego, skoro takie **Final Fantasy VII wrzucono tu w zupełnie surowej wersji**? Wymaga ona klikania fizycznego przycisku „Open" na konsoli, żeby wymieniać wirtualne płyty, a poza tym nie ma szeregu usprawnień, które przez lata dodano w reedycjach. Nie można więc niczego przyspieszyć ani wyłączyć grindu. Nie każdy by z tego skorzystał – niektórzy i tak wybraliby nienaruszony oryginał – ale inni niewątpliwie woleliby mieć choć taką opcję.

Uwielbiam takie gadżety, ba, sam zamierzałem sprawić sobie Classica – ale **po prostu nie da się go polecić**. Tym gorzej, że samo urządzenie jest naprawdę ładnym gadżetem, który idealnie nadawałby się na prezent pod choinkę. Pierwsze wrażenie robi świetne – konsolka odwzorowana została, cóż, wzorowo. Kontroler za to wykonany jest tak sobie (zarówno obudowa, jak i same przyciski) i wyraźnie odbiega od pierwowzoru. No i ta decyzja o dodaniu pierwszej wersji padów, bez analogów...

Dlatego najlepiej **olejcie PlayStation Classic i do emulacji pierwszego PlayStation kupcie sobie PlayStation 3** (odpala płytki z PSX-a, ma też sporo rzeczy w PS Store), PSP, Vitę albo chociażby PlayStation TV. Jest tanie, działa z bezprzewodowymi padami, a przede wszystkim ma znacznie większą i ciekawszą bibliotekę gier, które lepiej emuluje. **spikain**

GRY

Mało kto spodziewał się, że na liście tytułów w menu PlayStation Classic pojawi się Tony Hawk's Pro Skater (ze względu na licencjonowaną muzykę) czy Crash Bandicoot (ze względu na wydany niedawno remaster). Obie serie były, jak się niedawno okazało, testowane przez Sony pod kątem Classica właśnie – ostatecznie jednak biblioteka konsolki (niemożliwa do rozszerzenia w legalny sposób) prezentuje się tak:

- Battle Arena Toshinden (bijatyka)
- Cool Boarders 2 (snowboard)
- Destruction Derby (samochodówka)
- Final Fantasy VII (jRPG)
- Grand Theft Auto (cóż, GTA, ale to dwuwymiarowe)
- Intelligent Qube(*) (logiczna)
- Jumping Flash (platformówka)
- Metal Gear Solid (skradanka)
- Mr. Driller (logiczna/zręcznościowa)
- Oddworld: Abe's Oddysee (platformówka, powiedzmy)
- Rayman (platformówka)
- R4: Ridge Racer Type 4 (wyścigowa)
- Resident Evil: Director's Cut (survival horror)
- Revelations: Persona (RPG)
- Super Puzzle Fighter II Turbo (logiczna/zręcznościowa)
- Syphon Filter (strzelanka)
- Tekken 3 (bijatyka)
- Tom Clancy's Rainbow Six (taktyczna strzelanka)
- Twisted Metal (samochodówka)
- Wild Arms (jRPG/western)

(*) W Europie gra nazywała się Kurushi, ale na PlayStation Classic przyjęto nazwę amerykańską.

PODSUMOWANIE

+ ładnie wygląda

– beznadziejnie robi jedyną rzecz, do której została stworzona • i jest droga • a w zestawie brak nawet zasilacza

OCENA 3

Info

RTX-y w laptopach

W bazie benchmarka Geekbench znaleziono ostatnio ciekawe wpisy pozostawione przez laptopy Lenovo, HP i Asus. Ta pierwsza firma testowała model z sześciordzeniowym CPU Core i7-8750H i RTX-em 2070 Max-Q; ta druga – z bliżej nieokreślonym ośmiordzeniowym Core i9 oraz RTX-em 2080; trzecia – Zephyrusa z Core i7-8750H oraz GeForce'em RTX 2080 Ti. Dat premier i cen póki co brak, najpewniej poznamy je jednak już na początku stycznia, podczas CES-u.

www.nvidia.com

Wydajność GeForce'a RTX 2060

Odnaleziono ją w benchmarku Final Fantasy XV: jest o 30% wyższa od GeForce'a GTX 1060 i o około 6% niższa niż GTX-a 1070. Dla porównania: GTX 1060 miał w momencie premiery wydajność GTX-a 980. Pozostaje mieć nadzieję, że uda się zachować względnie niskie ceny. Ciekawostką jest fakt, że dotychczas Nvidia twierdziła, że RTX-y skończą się na 2070, niższe modele będą zaś nosiły oznaczenie GTX. I jeszcze jedno – ponoć razem z 2060 pokazani zostaną następcy 1050 i 1050 Ti.

www.nvidia.com

Zen 2 i Navi

AMD w nietypowy sposób, bo jako nagrody w konkursie w Korei, zapowiedziało nową generację Ryzenów, bazujących na architekturze Zen2. Jako pierwsze światło dzienne ujrzały modele Ryzen 7 3700X oraz Ryzen 5 3600X. Choć konkurs zakończył się 14 grudnia, nagrody zostaną wysłane „później". Kiedy – nie zdradzono. Tajemnicą pozostaje także wydajność. Wcześniejsze plotki, wedle których miała być o 29% wyższa niż obecnych Ryzenów, zostały przez AMD zdementowane, dotyczyło to bowiem tylko „specyficznych usług finansowych".

Pojawiły się za to przecieki dotyczące wydajności nowej generacji Radeonów, bazujących na architekturze Vega. Topowy układ Vega 10 ma ponoć oferować wydajność na poziomie RTX-a 2080! Jeśli dołoży się do tego brak sprzętowego wsparcia dla ray tracingu oraz fakt, że chip będzie produkowany w procesie 7 nm (Nvidia nadal korzysta z 14 nm), nowe karty AMD powinny być zauważalnie tańsze od GeForce'ów. Czy tak będzie rzeczywiście, przekonamy się jednak najwcześniej w drugim kwartale 2019, a być może dopiero po wakacjach.

www.amd.com

Razer Phone 2

Cena: ok. 3650 zł | Dostarczył: Razer | www.razer.com/mobile/razer-phone-2

PARAMETRY • **System:** Android 8.1 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 845, 4 x 2,8 GHz + 4 x 1,8 GHz • **Grafika:** Adreno 630 • **Ekran:** IGZO LCD, 5,7 cala, 2560 x 1440 (proporcje 16:9), multitouch, zgodny z HDR, 120 Hz • **Pamięć:** 8 GB RAM, 64 GB flash + karty microSDXC (do 1 TB) • **Komunikacja:** 4G, 3G, GSM, Bluetooth 5.0, Wi-Fi ac, NFC, USB-C • **Bateria:** 4000 mAh, niewymienna • **Inne:** ładowanie QC 4.0 i bezprzewodowe, czujnik jasności, czytnik linii papilarnych, akcelerometr, kompas, GPS, głośniki stereo (Dolby Atmos), mikrofon, kamerki 2 x 12 MPix (zwykła i tele, dwukolorowy flash) oraz 8 Mpix, dołączona karta dźwiękowa (24-bit), ładowarka • **Wymiary:** 158 x 79 x 8,5 mm • **Waga:** 220 g

W poprzednim odcinku: pierwszy Razer Phone to prawie flagowiec w cenie flagowca. Allor w CDA 05/2018 pisze: „Z ekonomicznego punktu widzenia kupno tego sprzętu nie ma więc teraz za wiele sensu". Czy Razer Phone 2 zmienia ten stan rzeczy?

Tak, ale trzeba mieć konkretne preferencje, żeby w pełni cieszyć się drugim smartfonem firmy. Reklamowany jest jako sprzęt dla graczy – i rzeczywiście, jest trochę gamingowo. Chroma z tyłu pozwala podświetlić brzydkie logo Razera na ulubiony kolor (da się też zsynchronizować to z powiadomieniami), aplikacja Game Booster umożliwia przełączenie się w trybie gry pomiędzy wydajnością a oszczędzaniem energii, a **świetny wyświetlacz 120 Hz to najprzyjemniejszy ekran dotykowy na rynku** – i doceni to pewnie przede wszystkim właśnie sokole oko gracza (ale niesamowita płynność robi wrażenie już na ekranie startowym).

Poza tym jednak wciąż jest to smartfon (i to z względnie czystym Androidem), więc nie sprzęt pierwszego wyboru dla hardkorowca. Na szczęście zupełnie nie ma to znaczenia. **Dwa wielkie (jak na telefon) głośniki po obu stronach ekranu grają równie głośno i przyjemnie, co w RP1, a ekran oprócz częstotliwości odświeżania i rozdzielczości 2560 x 1440 kusi również HDR-em**. Jest też o 50% jaśniejszy niż poprzednik. Słowem: idealny do oglądania filmów. To jednak można było w większości powiedzieć też o pierwszym modelu. Co dodano? Razer chwali się – w związku ze Snapdragonem 845 i 8 GB RAM-u – nowym, superowym systemem chłodzenia. Ja się na pochwały nie zdobędę, bo w moim doświadczeniu nawet niewymagające gry potrafiły solidnie ogrzać dłonie w pochmurny poranek. Jednymi z głównych zarzutów Allora były brak wodoodporności (tutaj: IP67) oraz kiepski (choć podwójny) aparat. Melduję, że nadal nie jest tak dobrze, jak na moim Samsungu Galaxy S8+ (który kosztuje ponad tysiąc złotych mniej), a aplikacja aparatu zaskakuje zauważalnym lagiem. Podobnie jak poprzednio nie ma wyjścia mini-jack (dołączono przejściówkę z USB-C). Jest za to ładowanie bezprzewodowe... ale wymaga oficjalnego stojaczka Razera. Chińskie, których do Samsungów używam i ja, i Allor, nie reagują.

Choć to w gruncie rzeczy trochę mocniejsza wersja „jedynki" z kilkoma tylko usprawnieniami, rozważam zmianę telefonu na RP2 – ekran i głośniki robią obłędne wrażenie nawet po dłuższym używaniu, a design to ukłon w stronę osób, które tęsknią za bardziej kanciastymi telefonami. Zabrzmi to trochę jak echo testów poprzednika, ale jedyne, co w tej chwili powstrzymuje mnie przed przesiadką, to cena – choć tym razem trudno nie przyznać, że jest ona dużo bardziej uzasadniona. ■ **spk**

PODSUMOWANIE

+ świetny ekran 120 Hz z HDR • bardzo dobre głośniki • wydajność • wykonanie • dobry czytnik linii papilarnych w miejscu wygodnym dla obu dłoni • wodoodporność • ładowanie bezprzewodowe • fajny, odważny design...

– ...który oczywiście nie każdemu się spodoba • cena • brak mini-jacka • prawie czysty Android, przez co brakuje paru przydatnych opcji

OCENA 9

HyperX Savage Exo 480 GB

Cena: 429 zł | Dostarczył: Kingston | www.hyperxgaming.com

PARAMETRY • **Pojemność:** 480 GB • **Sposób podłączenia:** USB 3.1 Gen 2 (Typ A lub C) • **Deklarowane transfery:** 500 MB/s odczyt, 480 MB/s zapis • **Inne:** w zestawie kable Typ A oraz Typ C • **Wymiary:** 124 x 48 x 10 mm • **Waga:** 56 g

To pierwszy zewnętrzny SSD reklamowany jako sprzęt nie tylko do pecetów, ale także konsol, a producent deklaruje, że można liczyć na czasy ładowania krótsze o 20%. Oczywiście opcja podłączenia dysku USB to nic nowego: XBO miało to od początku, PS4 – od ponad roku. Savage Exo **korzysta z najszybszego obecnie USB 3.1 Gen 2, dzięki czemu deklarowane maksymalne transfery są niemal identyczne z tym, co oferuje SATA III**. Jak to się ma do rzeczywistości? Crystal Disk Mark 5 raportuje 473 MB/s przy odczycie i 467 MB/s przy zapisie, a Atto Bench odpowiednio 547 MB/s i 525 MB/s. Super! Problem pojawia się tylko przy zapisie dużych plików: po paru gigabajtach transfer spada do ok. 150 MB/s, ale to i tak lepiej niż w przypadku HDD. Czasy ładowania gier? Zależą od tytułu, ale **RDR2 na Xboksie One X wczytuje się nawet o połowę krócej, podobnie Battlefield V**. Dla odmiany w Wiedźminie 3 oraz Destiny 2 na PS4 Pro różnica wynosi między 10 a 30 procent (na zwykłych PS4 i XBO jest o kilkanaście procent lepiej niż na Pro/X). Pytanie tylko, jak bardzo cenisz sobie swój czas wolny. Savage Exo jest bowiem dwukrotnie droższy niż SSD wewnętrzny o porównywalnej wydajności i wielkości, a do tego SSD-ki ostatnio zaczęły mocno tanieć... ■ **Allor**

Bardzo wydajny zewnętrzny dysk SSD do PC i konsol.

PODSUMOWANIE

+ bardzo wysoka wydajność (jak na dysk zewnętrzny) • niewielka, wygodna obudowa • wygląd • SSD w konsolach ma sens

– dość wysoka cena (w porównaniu do modeli wewnętrznych)

OCENA 8

Nowe na rynku

Bat na dostawców internetu

Dostępne jest już oficjalne narzędzie do pomiaru prędkości łącza internetowego, Pro Speed Test. Oficjalne, bo zostało certyfikowane przez UKE, dzięki czemu przeprowadzone przy jego pomocy pomiary można wykorzystać przy składaniu reklamacji u swojego dostawcy. Który to zgodnie z prawem jest obecnie zobowiązany do podawania w umowie nie tylko maksymalnej przepustowości łącza („do"), ale również minimalnej i typowej. By mieć podstawy do reklamacji, trzeba wykonać sześć certyfikowanych pomiarów w odstępie co najmniej 30 minut, w dwóch cyklach dobowych w odstępie co najwyżej 6 dni. Kruczki? Narzędzie zostało przygotowane przez firmę prywatną, a by z niego skorzystać, trzeba założyć profil. Przy okazji można się też zgodzić na przesyłanie do prywatnej firmy informacji o warunkach, w jakich pomiar był przeprowadzany (między innymi obciążenie CPU, typ karty sieciowej, obecność VPN-u, natężenie ruchu generowanego w tle, liczba urządzeń w sieci domowej czy lista uruchomionych aplikacji). Na szczęście wygląda na to, że na razie zgoda nie jest obowiązkowa.

pro.speedtest.pl

Microsoft pokochał Chrome

Firma oficjalnie poinformowała, że pracuje nad nową wersją przeglądarki, która bazować będzie na Chromium. Silniku, który wykorzystywany jest nie tylko w Chrome, ale także w Operze czy Safari. Ba, nowy Edge (bo nazwa zostanie najpewniej zachowana) będzie też zgodny z rozszerzeniami dla Chrome. Co oznacza, że z własnego silnika do renderowania stron korzystać będzie już tylko Firefox oraz – praktycznie martwy – Internet Explorer.

www.microsoft.com

16 TB w HDD

Firma Seagate poinformowało o zakończonych sukcesem testach HDD o pojemności 16 TB. To o tyle ważne, że wykorzystują technologię HAMR (ang. zapis magnetyczny wspomagany termicznie – a dokładniej laserem), która już w 2023 ma umożliwić produkcję HDD-ków o pojemności 48 TB, zaś w 2025 – aż 100 TB. Przewidywanych cen nie zdradzono, ale biorąc pod uwagę sytuację na rynku SSD-ków, będzie albo tanio, albo tylko dla biznesu.

www.seagate.com

Astro A50

Cena: 1339 zł | Dostarczył: Logiteh | www.astrogaming.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 40 mm, dynamiczne • **Długość kabla:** 50 cm micro-USB (do ładowania lub PC/PS4), 50 cm TOSLINK • **Sposób podłączenia:** USB, TOSLINK lub mini-jack do stacji dokującej, same słuchawki bezprzewodowe (do 10 m) • **Wbudowany mikrofon:** tak, wyłączany • **Inne:** regulacja głośności i wybór profilu na prawej muszli, Dolby Digital 7.1 • **Waga:** 358 g

Świetne słuchawki dla każdej z platform.

Topowe bezprzewodowe słuchawki wchodzącej na nasz rynek marki Astro Gaming, należącej obecnie do Logitecha. Dostępne są w dwóch wersjach: PC/PS4 oraz PC/Xbox, ale jedyna różnica to kolor akcentów (niebieski lub zielony). Złącza są takie same: mini-USB (do ładowania, PC lub PS4), TOSLINK (do XBO), mini-jack (do rozmów na XBO). Możliwości też, choć jeśli chcesz zmienić profile lub ustawienia equalizera, niezbędny jest pecet. Na szczęście słuchawki pamiętają trzy zestawy ustawień i mają przełącznik do ich wyboru, konfigurację ustawia się więc raz (lub wcale). Astro A50 pracują w paśmie 5 GHz, więc niestraszne im mikrofalówki czy Wi-Fi sąsiadów, a lagów brak.

Jakość dźwięku stoi na bardzo wysokim poziomie, choć znamienne jest, że nawet standardowe profile mają zazwyczaj podbite wysokie tony. Jeśli nie jesteś purystą, nie ma to znaczenia – grunt, że A50 **świetnie sprawdzają się podczas grania, oglądania filmów czy słuchania muzyki**. Akumulator wystarcza na około 15 godzin, na stacji dokującej są wskaźniki poziomu baterii i Dolby Digital 7.1 (aktywowanego przełącznikiem na prawej muszli). Mikrofon nadaje się do streamów, a słuchawki widoczne są jako dwie osobne karty, więc głośność chatu można regulować niezależnie. Dzięki niewielkiej wadze i pluszowym muszlom **A50 nie męczą nawet po wielu godzinach – ale nie izolują od otoczenia**.

To jednak jedyna wada, w każdym razie poza ceną, ta jest bowiem równie wysoka, co jakość. ■ **Shitake**

PODSUMOWANIE

+ świetna jakość dźwięku • Dolby Digital 7.1 • kilka profili do wyboru, z czego trzy dostępne pod przełącznikiem • wzorowa ergonomia • solidna budowa • regulacja głośności

− cena • profile definiuje się tylko na PC

OCENA 6

Asus ROG Delta

Cena: 870 zł | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 40 kHz • **Przetworniki:** 50 mm, dynamiczne • **Długość kabla:** 1,5 m (słuchawki – USB-C) + 1 m (USB-C – USB-A) • **Sposób podłączenia:** USB • **Wbudowany mikrofon:** tak, wyłączany, odłączany • **Inne:** regulacja głośności, wyłącznik podświetlenia, pady z pianką z pamięcią kształtu (skórzane lub hybrydowe do wyboru), quad DAC, podświetlenie RGB, dioda informująca o działającym mikrofonie, zgodność z PC, PS4 i NS, certyfikat Hi-Res Audio • **Waga:** 387 g

Śliczne, a przy tym bardzo dobrze grają.

Najnowsze słuchawki ROG to pierwsza konstrukcja przeznaczona dla graczy wykorzystująca poczwórny DAC firmy ESS. Dzięki temu mamy dostać nie tylko bardzo szerokie pasmo przenoszenia (do 40 kHz, w sam raz dla nietoperzy z zacięciem audiofilskim, bo człowiek słyszy do 20 kHz), ale również bardzo wysoki odstęp sygnału do szumu (aż 127 dB; dla porównania teoretyczne maksimum dla CD-Audio to 96 dB). Trzeba jednak najpierw przełączyć słuchawki w tryb 24-bit/96 kHz, a do tego mieć złote uszy i dostęp do plików w standardzie Hi-Res Audio.

W grach się tego jednak nie usłyszy, nawet będąc nietoperzem, bo jeszcze żaden tytuł z Hi-Res Audio nie korzysta (bo i po co...). W praktyce dużo więcej dają **dostępne w softcie opcje zmiany charakterystyki: korektor graficzny, pogłos, podbicie basów czy wirtualny dźwięk przestrzenny.** Przydaje się też bramka szumów dla mikrofonu (swoją drogą bardzo dobrego). Niestety słuchawki w systemie widoczne są jako pojedyncze urządzenie, nie da się więc osobno regulować głośności chatu.

Duże wrażenie robi podświetlanie RGB. Tak ładnego jeszcze nie widziałem! Jest ono zgodne z systemem Aura Sync, więc do pełni szczęścia wypada mieć także np. płytę główną Asusa, by efekty zsynchronizować. Na to wszystko trzeba jednak patrzeć przez pryzmat bardzo wysokiej ceny.

ROG Delta grają wprawdzie bardzo dobrze, zadziałają jednak tylko z urządzeniami z gniazdem USB-C (nie tylko z pecetami i konsolami – prócz XBO – ale także ze smartfonami). Jeśli nie stanowi to problemu, cena cię nie przeraża, a do tego szukasz świetnie wyglądających słuchawek, Delty to bardzo sensowny wybór. ■ **Shitake**

PODSUMOWANIE

+ bardzo dobra jakość dźwięku • equalizer i wirtualne surround • dobra ergonomia • dwa zestawy padów do wyboru • piękne podświetlenie • działają także z PS4, Switchem i smartfonami z USB-C

− tylko na USB-C • brak osobnej regulacji głośności chatu • waga • cena

OCENA 7+

Nowe na rynku

Adata SU630
Pierwszy model Adata wykorzystujący pamięci QLC, oferujące lepszy stosunek ceny do pojemności, a także – według producenta – wyższą wydajność i wytrzymałość niż TLC. Deklarowane transfery to 520 MB/s przy odczycie i 450 MB/s przy zapisie. Gwarancja to dwa lata bez limitu zapisanych danych.
Cena: 149 zł (240 GB), 249 zł (480 GB), 499 zł (960 GB)
www.adata.com/pl

SilentiumPC Regnum RG2 TG
Kolejna już obudowa komputerowa tej firmy z bocznym panelem ze szkła hartowanego. Ma dwukomorową budowę, dwa wentylatory 120 mm, miejsce na chłodnicę 240 mm z przodu i 120 mm z tyłu, a mieści się w niej karta graficzna o długości do 380 mm oraz cooler CPU o wysokości 159 mm.
Cena: 165 zł
www.silentiumpc.pl

Cooler Master Masterliquid ML360R RGB
Chłodzenie cieczą dla najbardziej wymagających. Składa się z radiatora o długości aż 394 mm (ma trzy wentylatory o średnicy 120 mm) oraz pompy, która jednocześnie odbiera ciepło z procesora. Połączono je solidnymi rurkami w oplocie, a jako bonus dostajemy RGB na wentylatorach i pompie.
Cena: 699 zł
www.coolermaster.com

JBL Charge 4
Wodoodporny (IPX7 – wytrzyma 30 minut na głębokości 1 m) głośnik Bluetooth o potężnym brzmieniu. Akumulator wystarcza na 20 godzin grania, ładuje się go przez USB-C (w cztery godziny), może też pełnić funkcję powerbanku. Dzięki aplikacji JBL Connect+ głośnik łączy się nawet z 99 innymi.
Cena: 769 zł
www.jbl.com.pl

TECHNO NADZIEJE 2019

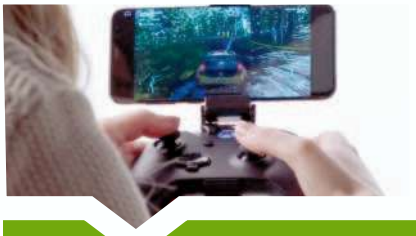
Wróży: **Allor**

Będzie się w przyszłym roku działo, oj będzie! A niższe ceny pecetów to dopiero początek. Z punktu widzenia gracza najważniejsze będą bowiem i tak prezentacje konsol nowej generacji, z nimi bowiem przyjdzie nam (i developerom) żyć przez kilka kolejnych lat. Będzie dobrze?

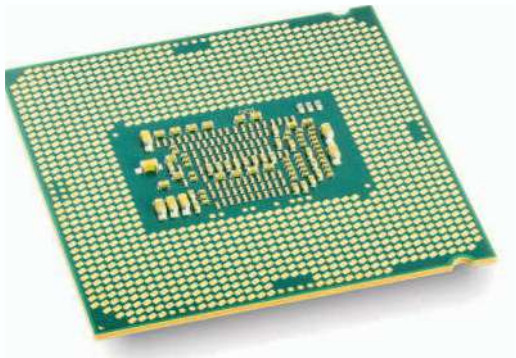
NOWE PLAYSTATION

SONY oficjalnie zrezygnowało z udziału w przyszłorocznym E3 i zrobi własne show. Nie zdradzono wprawdzie po co, ale można domyślać się, że chodzi o prezentację nowej konsoli. Czego zatem się po niej spodziewać? Po pierwsze – zgodności z obecną generacją. Po drugie – prawdziwego 4K, i to przy 60 fps-ach. Wewnątrz ponownie znajdzie się układ AMD, tyle że w końcu bazujący na normalnym, desktopowym CPU, a nie rachitycznych rdzeniach opracowanych z myślą o tabletach, przez które „30 fps-ów wystarczy każdemu". Kwestią otwartą pozostaje liczba rdzeni. (O tyle ważna, że zależeć od niej będzie choćby to, jak szybko zestarzeją się obecne pecety). Minimum to cztery – jeszcze rok temu taką konfigurację miały topowe gamingowe desktopy. Popularność streamów sprawia jednak, że i osiem rdzeni miałoby co robić. Karta graficzna? Skoro do 4K wystarczy układ z Xboksa One X, to do PlayStation 5 nie ma sensu pakować niczego dużo lepszego, bo 8K nikogo jeszcze nie obchodzi, do tego nowa konsola nie może być przecież zbyt droga. A do CPU i GPU trzeba dorzucić jeszcze choćby RAM. Jak dużo? Skoro XBX ma 12 GB, to rozsądnym minimum dla nowej generacji byłoby 16 GB, choć twórcy gier nie pogardziliby pewnie i 32 GB. A także dyskiem SSD, w wersji minimum wykorzystywanym jako bufor dla zwykłego HDD. Co ciekawe, pogłoski sugerują, że do sklepów nowe PlayStation trafi dopiero na początku 2020, a nie pod koniec 2019, ale... stawiam jednak na koniec 2019.

NOWE XBOKSY



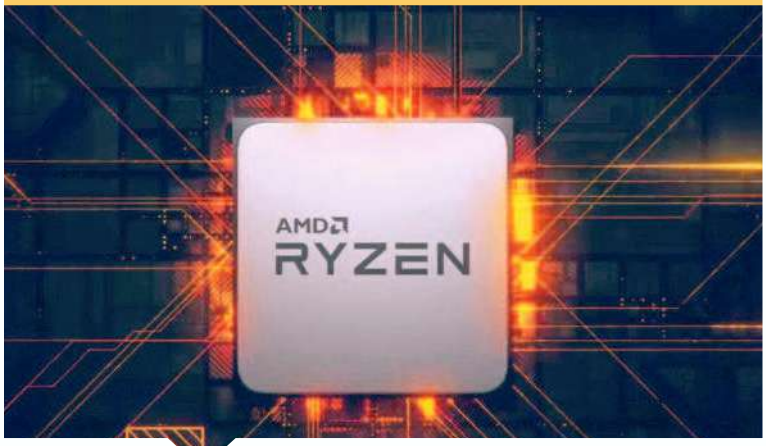
NIE wiadomo wprawdzie, czy pojawią się one już w 2019, ale mało prawdopodobne, by Microsoft chciał pozostać w tyle za Japończykami. Zwłaszcza że o pracach nad nowymi Xboksami poinformowano wprost podczas ostatniego E3. Wspominano przy tym nie tylko o maszynach samodzielnych, co to pozwolą na granie w przynajmniej 60 fps-ach. Firma pracuje także nad Xboksem wirtualnym, usługą, która pozwoli na granie w duże produkcje na przykład na smartfonie. W ramach abonamentu, najpewniej jako rozszerzenie już dostępnego Game Passa. Microsoft chwali się też, że ma nowe pomysły na zmniejszenie lagów (obecnie stream dodaje co najmniej 60 ms).



KONIEC PROBLEMÓW INTELA

JEŚLI jesteś graczem, dla którego liczy się każdy fps, procesory serii Core pozostają bezkonkurencyjne. Tylko te ceny... Popyt przewyższa możliwości produkcyjne Intela i firma już dwukrotnie informowała o obcięciu dostaw przeznaczonych dla klientów indywidualnych. Co tłumaczy nie tylko, dlaczego trzeba tyle zapłacić za Core i7-9700K i i9-9900K, ale również brak słabszych modeli serii 9000 na półkach – wyższy priorytet mają bowiem najbardziej wydajne układy, a także firmy zamawiające całe kontenery procesorów. Sytuacja ma się unormować w połowie 2019. Tyle jeśli chodzi o rzeczy pewne. Wedle przecieków w przyszłym roku zobaczymy natomiast nowe desktopowe CPU Intela z aż 10 rdzeniami (Core i9-10900K?), zaprezentowane zostaną także pierwsze (od ponad 20 lat!) dedykowane GPU Intela. Odpowiadają za nie między innymi byli pracownicy AMD, na czele z paroletnim „szefem wszystkiego, co Radeon", panem Rają Kodurim.

NOWE GENERACJE AMD

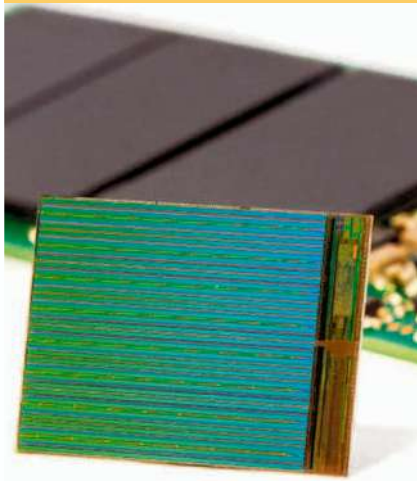


W PLANACH (bardzo zaawansowanych, bo pierwsza prezentacja przewidziana jest już na początek stycznia!) są zarówno nowe procesory, bazujące na architekturze Zen2, jak i karty graficzne. Co ważne, w przypadku CPU wyższa wydajność ma być osiągnięta nie tylko poprzez dalsze zwiększanie liczby rdzeni (świetne dla profesjonalistów, jednak dla graczy to kwestia drugorzędna), ale również wyższą szybkość przetwarzania instrukcji. A to właśnie ona sprawia, że dla najbardziej wymagających graczy nadal najlepszy jest Intel. Pozostaje trzymać kciuki, że AMD uda się znacząco zmniejszyć dystans. Jeśli chodzi o grafikę, układy serii Navi (taką nazwę kodową dostała kolejna generacja Radeonów) najpewniej należeć będą do średniej półki. Mało prawdopodobne, by zagroziły GeForce'om RTX 2080, o Ti nawet nie wspominając. High-end pozostanie więc absurdalnie drogą niszą, za to nie powinniśmy obawiać się podatku od nowości dla następcy GTX-a 1060.

KONSOLA GOOGLE'A

ZNANA jako projekt Yeti, oparta będzie najpewniej wyłącznie na streamingu. O tym, że to może się udać, najlepiej świadczą testy przeprowadzone wspólnie z Ubisoftem. Assassin's Creed Odyssey z poziomem detali znanym z Xboksa One X działający na dowolnej maszynie z uruchomioną przeglądarką Chrome? Poproszę! Oczywiście należy się liczyć z dodatkowymi opóźnieniami, które na światłowodach wahają się między 60 a 80 ms, ale to wynik podobny jak u konkurencji.

TANIEJĄCE PECETY



O PROCESORACH już było, ale to nie koniec, bo są jeszcze pamięci. Za spadki cen RAM-u należy podziękować przede wszystkim chińskiemu rządowi, który twierdzi, że wykrył zmowę cenową producentów, a do tego rozpoczął inwestycje we własne fabryki. W efekcie od września ceny DDR4 spadły już o ponad 30%, a to dopiero początek. Jeszcze większe redukcje miały miejsce w przypadku SSD, które od wakacji potaniały średnio o połowę. Sensowne modele 240 GB kosztują poniżej 150 zł, zaś koszt 1 TB spadł poniżej 600 zł! Że to nie koniec, najlepiej świadczy fakt, że nowe, tanie SSD Samsunga przeznaczone dla użytkowników domowych dostępne będą wyłącznie w wersjach 1, 2 i 4 TB. Wcale bym się nie zdziwił, gdyby już niedługo kosztowały one tyle, co teraz odpowiednio 240 GB, 480 GB oraz 1 TB.

VR

TO BĘDZIE rok VR-u! No dobra, trochę żartuję, ale wbrew pozorom ma się on coraz lepiej, tak pod względem technologicznym, jak i popularności w zastosowaniach profesjonalnych. Z grami jest gorzej, bo chodzą pogłoski, że Facebook zaprzestał prac nad Oculus Rift 2, koncentrując się na sprzęcie bardziej mobilnym, a więc i mniej wydajnym. Z drugiej strony ponoć Sony wraz z PS5 pokaże PSVR 2, a przecież PSVR to najpopularniejszy „duży" zestaw do wirtualnej rzeczywistości. Ulepszoną wersję gogli dla Windowsa pokazał już Samsung (Odyssey Plus mają ekran 2880 x 1600, dla porównania PS VR – 1920 x 1080), zaś Google z LG pracują nad małym ekranem o rozdzielczości rzędu 5500 x 3000 pikseli. Cóż, pozostaje tylko czekać na gry... i nextgenową wersję aviomarinu.

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

I tak wkraczamy, przynajmniej w CDA i AR, w rok 2019. Cóż mogę powiedzieć po 22 latach, by nie popaść w banał i autoplagiat? Więc nic nie powiem, poza tym, że zachęcam do pisania do AR. Listy, e-maile, wpisy na moim fanpage'u na FB – jak wolicie. Grunt, żebyście pisali. Hmm... Mam dziwne wrażenie, że jednak nie uniknąłem tu autoplagiatu. :)

DIABOŁY I INNE TAKIE

Parę smaczków z artykułu poświęconego grom komputerowym w piśmie Egzorcysta sprzed bodaj dwóch miesięcy (dopiero teraz wpadł mi w ręce). Tylko kawałek, bo już mi się zwyczajnie nie chce po raz n-ty wyzłośliwiać się nad poziomem kompetencji autora takich rewelacji i przytaczać masy „kwiatków". Widać, że autor coś tam wie, ale ta jego wiedza jest dość specyficzna, oględnie mówiąc.

Wprowadzenie płyt kompaktowych (pojemność 650 MB) jako nośnika danych umożliwiło wprowadzenie demo, czyli animowanej scenki, poprzedzającej grę i mającej wprowadzić w jej klimat. (...)

No dobra, intro z demem pomylić można, nie takie babole w branżowych pismach o grach widziałem. (Pomijam fakt, że intra w grach istniały też na długo przed erą CD). Tyle dobrego, że autor nie wywiódł słowa „demo" od demona.

Obecnie płyta DVD, czyli nowa generacja płyty kompaktowej, może pomieścić kilka razy więcej informacji. (...)

Nowa? Jak większość tego typu autorów ten pan żyje nadal w okolicach roku 1995...

Najpopularniejszą pośród gier komputerowych stała się początkowo gra Dungeons and Dragons (Lochy i smoki), zwana w skrócie D&D. (...) Bohaterowie są dobrzy i źli.

9kier: *I neutralni! A do tego chaotyczni i praworządni!*

Są też wysocy i niscy, młodzi i starzy, a nawet czasem mają różne płcie.

MrJedi: *A autor jest nawiedzony, zrozumcie ten dramat.*

Ci drudzy mają tym dłuższe życie, im więcej jest w nich zła i przemocy. (...) Komputerowe „wyprawy w świat magii" mogą trwać nawet rok, zanim gra się skończy.

9kier: *Uwaga, teraz mózgi czytelników eksplodują: w papierowych erpegach mogą trwać nawet więcej, jeśli mistrz gry ma taką fantazję i gracze są zainteresowani taką długą kampanią.*

Chciałbym, chciałbym Wiedźmina (czy innego dobrego erpega) tak długiego, żeby się w niego dało sensownie grać rok... Swoją drogą, autorzy takowych rewelacji mogliby w końcu odkryć, że obecnie mamy 2018, a nie okolice 1995, i przestać bazować na technologii i grach z tamtego okresu (bo jako koronne przykłady szkodliwych gier wymieniane są w tym tekście Doom, Hexen, Heretic, Quake, Diablo). Wyobrażacie sobie, że ktoś serio pisze o np. obecnej sytuacji gospodarczej i militarnej Polski, bazując na danych statystycznych z roku 1919? (Bo dla gier i graczy te 25 lat z hakiem to cała epoka). Ale z drugiej strony gość jest dobry, bo odkrył w tych grach pewnego meta-cheata(?), przegapionego przez całą branżę i wszystkich graczy...

Penetrując zbezczeszczone kościoły, gracze walczą w nich z setkami diabłów, czarnoksiężników, czcicieli zła. Nie czynią tego w imię dobra, ponieważ ostateczne zwycięstwo zapewnia dopiero wpisanie tajnego hasła, które brzmi: SATAN.

To nie koniec, bo jak to tajne hasło odczytamy od tyłu, to brzmi ono NATAS. A wiecie co to oznacza? To akronim od Niewiarygodnie Absurdalne Tumaństwo, Aż Strach. Warto też zaznaczyć, że jakby odwrócić do góry nogami literkę „t" w tym słowie, to co widzimy? Ha! Odwrócony krzyż... Uważacie, że to przypadek?!

SEKRETY REDAKCYJNEJ KUCHNI

Chciałbym złożyć skargę na Waszego redaktora Papkina. Nie można tak nagle, z Nienacka, czytelników tak atakować. Kto to widział, by takie recenzje pisać? Bez grania w grę? I to do tego tak trafną, że gdyby się tym nie pochwalił to biedny czytelnik nigdy by tego nie odkrył? Skandaliczne. Myślę, że jedyną słuszną karą jest zostawienie mu tylko hawajskiej przy deadlajnie.

A przy okazji – często się Wam zdarza napisać chociażby szkielet recenzji, zanim faktycznie zabierzecie się za granie? I czy kiedykolwiek zdarzyło się Wam poczynić coś tak niecnego, jak Papkin?

Emil / RedVarg

Ja zawsze powtarzam, że napisanie recenzji gry, w którą się grało, to naprawdę żadna sztuka. :) (Ale tylko tak mówię...). A jeśli już piszę jakikolwiek tekst, w tym recenzję, to zawsze, ZAWSZE zanim grę czy tekst ukończę, to na bieżąco zapisuję swe wrażenia i opinie, żeby nie zapomnieć tego, co właśnie ogrywam. I nie chodzi o notatki, ale po prostu piszę sobie fragmenty przyszłej recenzji. Potem czasem wklejam je do finalnego tekstu, czasem nie (ale zawsze są inspiracją, by na przykład spróbować zawartą w nich treść podać w inny sposób). Krótko mówiąc, zawsze tworzę sobie jakieś szkielety i szkice tekstu podczas ogrywania gierki i praktycznie nigdy nie piszę artykułu „po bożemu", od wstępu do zakończenia. Ale nie polecam tej metody, szczególnie podczas egzaminów czy matury. :)

LISTA ŻYCZEŃ

Piszę, bo Smuggler mi każe to robić niemal w każdym wydaniu AR, jakie czytałem przez ostatnie kilkanaście lat i głupio było mi tak długo ignorować jego błagalne jęki. I jak każdy szanujący się polski konsument przedstawię swoją listę żądań i wymagań, które musicie spełnić albo zacznę krzyczeć. Oto ona:
1. Więcej publicystyki

Jestem na tak, bardzo na tak.

MrJedi: *Bociana dziobał szpak. Na wznak.*

2. Więcej AR. I Smuggler, przestań już narzekać, że nie ma z czego go tworzyć i nie masz listów – wystarczy wziąć co głupsze komentarze z Twojego fanpage'a na facebooku i voilà. Rozrywka gwarantowana.

Ale wiesz, AR to nie tylko „kącik dla idioty", a nawet czekolada w dużych ilościach wywołuje mdłości.

MrJedi: *I zaprawdę powiadam wam, słyszę tu głos czekoladowego eksperta, który w życiu niejedną czekoladę zżarł aż po sreberko.*

3. Więcej NL. W sensie, wróćcie do czterech stron. Dwie niech będą w nowej konwencji, ale dwie niech będą w tej starej. Jasne, czasem dawaliście tam niemiłosiernie suchary, po których desperacko poszukiwałem najbliższego źródła wody w pobliżu (co jest niebezpieczne biorąc pod uwagę gdzie Was czytam), ale miało to swój urok. Niech Wam nie strzeli tylko do głowy, by pozbywać się przez to śmiesznostek z redakcji i opowieści wujka Papkina.

4. Publicystyka. Więcej.

Tak.

MrJedi: *Na wznak.*

5. Więcej Szpil. Jak raz zrobiliście dwie strony to zrobiło mi się autentycznie ciepło na serduszku.

Patrz punkt 2. Przy czym to, że Szpile są na jednej stronie, sprawia, że trafiają na łamy te najlepsze i najostrzejsze. Nie powiem, czasem da radę zrobić i dwie strony, ale nie za często. Jakość, a nie ilość jest tu ważna.

MrJedi: *Chyba że mowa o czekoladzie.*

6. Wspominałem już o publicystyce? WINCYJ PUBLICYSTYKI! Serio, w obecnych czasach, kiedy recenzje są dostępne w dniu premiery danych tytułów w necie (tak samo zresztą jak informacje z branży), ograniczyłbym mocno pierwszą połowę pisma na rzecz drugiej. Możecie zostawić parę stron na indyczki żeby 9kier nie była smutna, ale ogólnie to wywaliłbym recenzje tych wszystkich mało znanych tytułów (o ile nie trafi się tam rzeczywiście jakaś perełka na 9/10) i ograniczył się w recenzjach/zapowiedziach do niezbędnego minimum, co zwykle oznacza tylko te grubsze tytuły AAA. 70% pisma to powinna być publicystyka, bo to tu brylujecie i to tu oferujecie czytelnikowi rzeczy, których ten nie może znaleźć nigdzie indziej.

To moje credo, choć proporcje recenzji/zapowiedzi do publicystyki u mnie byłyby 1:1.

9kier: *Rozumiem, że chcesz się mnie z pisma pozbyć, bo już to widzę, jak z moją surową skalą wystawiam co numer dziewiątki. A do tego uważam całkowicie odwrotnie, 70% pisma powinno być recenzjami, a 70% z tego indyczków!*

Lubię indyki, a najbardziej to ich udka.

I ja wiem, że pewnie trudno byłoby co miesiąc znajdować pomysły na tematy, które byłyby w stanie zapełnić, dajmy na to, 70 stron CDA, ale tu też przychodzę Wam z pomocą. Przypominam sobie dość zamierzchły numer, w którym Smuggler debatował na temat piractwa z jakimś innym redaktorem grającym rolę adwokata diabła (wybaczcie, nie przypomnę sobie kto to był) w konwencji takiego wewnątrzredakcyjnego AR.

Świętej pamięci EGM...

Super pomysł, który nigdy więcej nie został wykorzystany. Powtórzcie to! Zróbcie z tego stały kącik! Niech co miesiąc będą inni dwaj redaktorzy kłócący się na inne tematy! Walczcie między sobą ku uciesze gawiedzi! *głosem narratora z Mortal Kombat:* FIGHT!

Wiesz, wtedy to wyszło, bo obaj mieliśmy BARDZO różne zdanie na ten sam temat i każdy zażarcie bronił swego punktu widzenia. Rzadko kiedy trafia się taka polaryzacja poglądów, a jeśli zaczniemy robić na siłę „wprawdzie wszyscy nie lubią mikrotransakcji, ale spróbuj się wczuć w ich fana, bo inaczej nie będzie dyskusji", to już nie będzie tego efektu.

To tyle z mojej listy żądań. Ufam, że jesteście rozsądnymi ludźmi i spełnicie je wszystkie.

MrJedi: *Roz... co? My?*

PS. Mam wrażenie, że więzicie Mistera Jedi w piwnicy cały miesiąc, dając mu niezbędne minimum wody i pożywienia i wypuszczacie go tylko na jeden dzień na pół godziny, by dopisał pięć krótkich zdań do AR. Kiedy to zrobi Wania/Kaloryferowy znowu go zakuwa w kajdany i wrzuca do lochów, po czym za miesiąc cały proces jest powtarzany. Może kiedy już zastosujecie się do moich żądań względem publicystyki znajdzie się miejsce na to, by Jedi od czasu do czasu też coś większego skrobnął?

had

Ostatnio skrobał słonia w zoo po grzbiecie, a to przecież coś dużego, więc twa prośba już została spełniona.

MrJedi: *Dodam tylko, że masaż rozpocząłem od koniuszka trąby, płynnie i ostrożnie przesuwając się w stronę słonia właściwego, żeby mi się słoń tak nagle nie zaczął. A jeśli chodzi o moje teksty, zapraszam m.in. do magazynu Kawaii.*

KILKA PYTAŃ CZYTELNIKA

Czyli jednego z tych co to twierdzą, że kiedyś wszystko było lepsze...):
– czy uważacie, że kiedyś pisaliście z nastawieniem na czytelnika z grupy wiekowej powiedzmy podstawówkowo/gimnazjalnej, a teraz bardziej dla grupy 20+?

Czy ja wiem? Ja zawsze pisałem tak, żeby każdy mógł znaleźć w tekście coś dla siebie. Albo inaczej – zakładam, że mój czytelnik jest czytelnikiem inteligentnym, który potrafi wychwycić żarcik, podtekst, aluzję, szyderę, nawiązanie do książki czy filmu itd. A ile ma lat? A co mnie to obchodzi? To nie randka.

Ewentualnie jak po listach, które czytacie oceniacie przeciętny wiek swoich czytelników?

Sądząc z niektórych, to na jakieś 3,5 roku góra. :)

Zastanawiam się czy tak to odbieram, bo w podstawówce wychowałem się na Waszych tekstach, a teraz widzę je z innej perspektywy czy rzeczywiście zmieniliście trochę swój styl.

To nie tak. Jak miałem 12 lat, to czytałem z zachwytem „Trzech muszkieterów". Po wielu latach powróciłem do tej książki i zamiast 3 + 1 fajnych kolesi, przeżywających niezwykłe przygody, zobaczyłem czterech karierowiczów dość bezwzględnie i po trupach dążących do celu, czyli kasy, kasy, kasy i awansu. Optyka się zmienia z wiekiem... Tips: nie wracajcie do „Winnetou", jeśli czytaliście tę książkę, mając lat -naście. Ja to zrobiłem i naprawdę żałuję. Wiek zmienia perspektywę widzenia wielu rzeczy, niestety.

9kier: *Styl redaktorów ewoluuje. To całkowicie normalne i nieuniknione. Dlatego często patrzy się z zażenowaniem na to, co pisało się w wieku 12 lat. Jednak wbrew temu, co mówi Smuggler, nie zwalałabym winy na wiek – raczej na oczytanie i doświadczenie. Możesz pisać w wieku 12 i 20 lat tak samo kiepskie teksty, jeśli po drodze nie dostaniesz feedbacku albo nie zainspirujesz się jakimś autorem.*

Z wiekiem rośnie doświadczenie i oczytanie (a przynajmniej powinno), no i zmienia się też „optyka". Mając 12 lat, bardzo chciałem być dużo starszy, teraz jakoś już niekoniecznie...

Swoją drogą wiem, że ewolucja to naturalna kolej rzeczy i bez zmian nie ma rozwoju ale mam wrażenie, że dawniej przy recenzjach można było znaleźć znacznie więcej ciekawostek powiązanych z tematyką rozgrywki, które dla mnie stanowiły zawsze bardzo ciekawe urozmaicenie recenzji. Czy obecnym redaktorom już nie chce się wyszukiwać tych ciekawostek?

W czasach ogólnodostępnego netu nie musimy już wbijać w tekst tego, co możecie znaleźć w necie paroma kliknięciami myszy. Ale generalnie wszystko zależy od człowieka, czyli autora. Zakazu tworzenia takich ramek nie było i nie ma.

9kier: *Za dużo gier trzeba upchać w piśmie, żeby było miejsce!*

A może uważają, że recenzja powinna sztywno trzymać się opisywania gry. Może właśnie kiedyś chcieliście nieść kaganek oświaty w tematach wszelakich skierowany właśnie do młodych ludzi, wykorzystując ich zainteresowanie grami, a teraz uznaliście, że piszecie do starszych i nie jest to już potrzebne?

Wiesz, nigdy nie było u nas ustalane, że „od dzisiaj piszemy recenzje tak i tak, nie wolno pisać o tym, a koniecznie trzeba o tamtym". Świat się zmienia, my się zmieniamy, teksty ewoluują. Ale to wszystko dzieje się samo z siebie, a nie wskutek odgórnych nakazów.

COSPLAY

Zajmujesz się cosplayem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Zapraszamy do współpracy!

Strój Azury zajął mi mniej więcej sześć miesięcy, tyle że powstawał, gdy chodziłam do klasy maturalnej, a szycie odbywało się na zasadzie odstresowania się. Jest do tej pory moim najbardziej kosztownym projektem. Sama peruka kosztowała 120 zł, a za materiały na sukienkę i inne elementy zapłaciłam drugie 120.

Cosplayerka: Marth Saitho (www.facebook.com/marthcosplayart)
Postać: Azura z Fire Emblem Fates
Fotograf: Milszan Photo&Art

W każdym razie byłoby miło gdybyście do tego wrócili– dzięki Waszym recenzjom Duke'a dowiedziałem się kiedyś o Machiavellim, a przy okazji recenzji gry z serii Tiger Woods poznałem zasady golfa – przykłady można by mnożyć...

Nie widzę problemu, ekipa przeczytała, ale czy weźmie to sobie do serca, tego nie wiem.

MrJedi: Kaloryferowy na ten przykład w każdej swojej recenzji chciałby podawać nowy przepis na grochówkę.

– zawsze chętnie czytam Wasze teksty opisujące starsze gry – czy jest szansa, że zrobicie stały dział w którym będziecie opisywać gry/serie do których warto wrócić? Kiedyś była Świnka – szczerze mówiąc wolałbym żebyście wrócili do tego działu niż do Kaszanki czy Gamewalkera (choć wiem, że nie można tego traktować na zasadzie „róbcie tak, bo JA uważam że to jest lepsze" ale jednak w Kaszance tylko się wyżywacie, a Gamewalker opisuje trochę inaczej gry o których mogę czytać na pozostałych stronach pisma).

Myślę, że teksty o tematyce retro spełniają tę rolę, podobnie jak „Gry wiecznie żywe" i „Dałbym dychę".

przez parę lat miałem przerwę w czytaniu Waszego pisma i zawsze przy lekturze recenzji sprzętowych dopada mnie pytanie – czy zdarzyło się kiedyś, że wystawiliście ocenę 10/10 jakiemuś sprzętowi. Jeśli nie to jakie warunki musiałoby spełnić takie urządzenie? Warunki dla gry 10/10 opisywaliście kiedyś jako zagłosowanie przez przynajmniej 3 osoby w redakcji za przyznaniem danemu tytułowi maksymalnej noty– czy to się zmieniło skoro taka ocena zdarza się teraz znacznie częściej (wszak na Unreala czekaliśmy dość długo...)?

A w sumie nie pamiętam, czy była dycha, ale to musiałby być świetny sprzęt w cenie nie z kosmosu. Dychy w grach przyznajemy częściej, bo traktujemy je jako zwykłą ocenę, a nie jakiegoś świętego Graala, którego się szuka, ale nie znajduje. Oczywiście na taką ocenę trzeba BARDZO zasłużyć.

9kier: Jakby mój obecny mikrofon kosztował 100 zł, a nie 1000 zł, to bym wystawiła dychę bez wahania.

– czy w umowach pracowników CDA znajduje się zapis ograniczający im możliwość wyjawienia prawdziwej tożsamości Smuglera?

Olek

Nie, dlaczego? Po prostu wiem, gdzie oni mieszkają. Wania też.

MrJedi: Redakcyjna trzódka nam się przetasowała przez dekady. Już wiesz dlaczego.

POWITAĆ!

Chyba będę musiał założyć w AR osobny kącik, „Hejty na Papkina"...

Miałem się rozpisać na ten temat, ale napiszę krótko i waszym językiem bo szkoda czasu. W związku z treścią artykułu/recenzji niejakiego red. ‚Papkina' w CD Action 11/2018 ze strony nr 85 otrzymujecie ode mnie dożywotniego ‚bana' na wasze pismo w moim domu.

Przepraszam, ale jeśli to ma być NASZ język, to proszę używać właściwego cudzysłowu i nie nadużywać tego znaku interpunkcyjnego. U nas to przez korektę by nie przeszło.

Nie będę tolerował deprawowania swojego własnego syna, przez jakiegoś pseudo dziennikarza, któremu się wydaje że pisząc tekst na temat jakiejś marnej gry komputerowej, może używać tego rodzaju ironii i takich idiotyzmów jakie zawarł w tym artykule.

Prosimy o zestaw właściwych rodzajów ironii i zaakceptowanych mądralizmów, których użyjemy w następnej recenzji takiej gry.

To tekst godny jakiegoś zboczonego czytelnika ‚świerszczyków' a nie poważnego redaktora.

Papkin nigdy nie był poważny... Poważnie. Poza tym ja w młodości nałogowo czytałem Świerszczyka (oraz Misia i Płomyczek – stare dziady wiedzą, o co chodzi), więc nie wiem, o co chodzi, to było bardzo grzeczne pisemko dla dzieci.

Chyba nie muszę was uświadamiać, że dzieci i młodzież też sięgają po waszą gazetę.

Nie jesteśmy gazetą. A uświadomić to należy raczej własne dzieci, dzięki czemu będą przygotowane na rozmaite nieraz nieprzyjemne niespodzianki serwowane przez życie...

MrJedi: Zakazy zamiast edukacji to najgłupszy i najbardziej nieskuteczny sposób „nauczania", jaki istnieje. Jeśli dziecko ma być gotowe na radzenie sobie w życiu, musi przede wszystkim otrzymać wiedzę (nie mylić z ideologią), a tę się przekazuje poprzez rozmowę, a nie przez bana na magazyn o grach.

Jeżeli macie tego świadomość, a mimo to dopuszczacie do druku tego typu wypociny, to nie mamy o czym rozmawiać. Bez zbędnych wyrazów szacunku.

Karol, ojciec Mikołaja

MrJedi: Ależ jest o czym rozmawiać, trzeba to tylko sobie uświadomić.

Pożegnać.
Smuggler, ojciec Prać!

9kier: Zawsze mnie zastanawia, dlaczego ludzie mają potrzebę wtrącania imion swoich dzieci tam, gdzie naprawdę nie jest to potrzebne.

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc

Listy publikujemy, zachowując oryginalną pisownię.

PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej
- Dostęp do specjalnego podforum oraz wiele dodatkowych przywilejów na **forum.cdaction.pl**

CD-ACTION FORUM ACTIONUM

CD-ACTION

PRENUMERATA

EDYCJA **KLASYCZNA**

120 zł

Oferta ważna do 14 stycznia 2019 r.

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

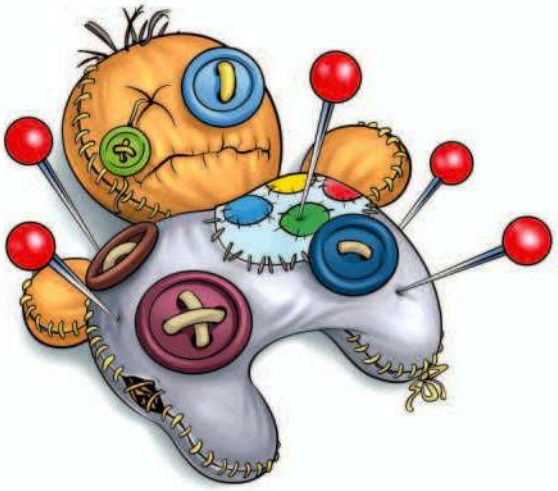
Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl.
Reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu na stronie: prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Jeśli ktoś wydał około 800 zł na Fallouta 76 w wersji Power Amor Edition i ma pretensje, że jakość torby dołączonej do zestawu jest, oględnie mówiąc, żenująca (miał być brezent, jest nylon), może dostać od Bethesdy rekompensatę w wysokości 500 atomów, które wystarczą akurat do tego, by w grze kupić sobie kwiatka i drzwi(*). Przyznajemy, że innowacyjność Bethesdy w kategorii „schrzanimy nawet to, na co nigdy byś nie wpadł, że da się schrzanić" budzi nasz niekłamany podziw.

(*) Poniewczasie Bethesda poszła po rozum do głowy i zaoferowała torby lepszej jakości, ale za to niechcący ujawniła dane osobowe składających reklamacje, włącznie z numerami ich kart kredytowych. Mistrzowie!

A tymczasem w samej grze, korzystając z modów, gracze odpalili trzy ładunki nuklearne w jednym miejscu. Serwer gry tego nie wytrzymał i padł. Ależ wysoki poziom realizmu i immersji – toż to doskonała symulacja działania impulsu elektromagnetycznego! Swoją drogą nie wiemy, dlaczego gracze mają takie pretensje – historia przecież uczy, że zaledwie dwie bomby atomowe wystarczyły, by poddała się cała Japonia, a tu aż trzy poszły na jeden serwer.

Epic Games startuje z własną, konkurencyjną dla Steama platformą dystrybucji gier. Patrząc na to, co stało się z Paragonem, Unreal Tournamentem i zapewne kilkoma innymi przedsięwzięciami Epica, Gabe Newell nie ma powodów do zmartwień – i ten projekt prędzej czy później zostanie pożarty przez Fortnite'a.

Wskutek błędu w RDR2 możemy grać całkowicie nagim Arthurem Morganem. No dobra, to przyznać się, że też teraz pomyśleliście, żeby wyjść nim na mróz i zobaczyć, co się stanie, prawda?

Activision to jednak prawdziwi geniusze zła. Jak myślicie, jak można twórczo rozwinąć mikrotransakcje? Otóż w Black Ops 4 możesz już, graczu, zapłacić za to, aby... uwaga... od razu otrzymać to, za co zapłaciłeś wcześniej, kupując skrzyneczkę. W innym przypadku zawartość kupionego loot boksa będzie udostępniana stopniowo. To jest tak cudownie bezczelne, że możemy tylko w milczeniu bić brawo.

Pojawiła się plotka, że Blizzard tworzy swoją wersję mobilnej gry podobnej do Pokémon Go. Ale nie, nie chodzi tu o Diablo Immortal, bo gra ma być osadzona w świecie Warcrafta. Jeżeli tak, to akceptujemy tylko jeden sposób zdobywania golda – „do kopalni i z powrotem". Work, work!

Kurs akcji Nvidii na początku października: 289 dolarów. Kurs akcji Nvidii na początku grudnia: 170 dolarów. Komentarz analityka Szpil: dziwne, u nas wszystko działa. Zainstalujcie nowe sterowniki, spróbujcie wyłączyć i włączyć firmę.

Armia Stanów Zjednoczonych poinformowała o utworzeniu własnej drużyny e-sportowej. Nietypowa inicjatywa jest częścią działań, których celem jest przybliżenie armii nastolatkom. Proponujemy slogan reklamowy: „chcemy trafić do młodych ludzi" albo „dzieciaki, jesteście naszym głównym celem!"

Windows Store, cyfrowy sklep Microsoftu na PC, cieszy się – oględnie mówiąc – umiarkowaną sympatią graczy. Szef marki Xbox, Phil Spencer, przyznał, że firma jest tego świadoma i zamierza go mocno dopracować. Ze swego doświadczenia wiemy, że czasami w wypadku kiepsko działającego Windowsa dużo prościej jest sformatować partycję systemową i zacząć wszystko od zera.

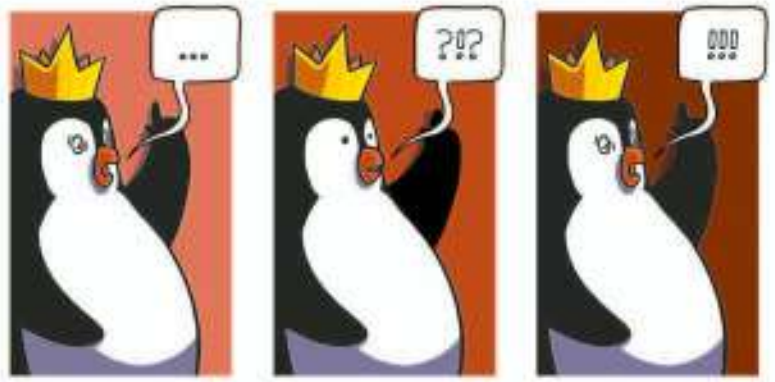
Ubisoft ustami jednego ze swych pracowników stwierdził, że loot boksy tworzone są dlatego, że ludzie chcą je kupować. Jest w tym jakaś logika – w końcu podobnie mówią dilerzy narkotyków. Krótko mówiąc, chciwi i konsumpcyjnie nastawieni gracze – to tylko wasza wina, że firma dodatkowo na was zarabia. Wstydźcie się.

Remake Saboteura, kultowej gry na ZX Spectrum z 1985, na Switcha okazał się sukcesem. Jak zareagowali jej twórcy? Stworzyli wersję na PC, a wkrótce powstaną porty na PS4 i XBO. Świetnie! Chcą też „zrimejkować" jego drugą część, Saboteur II: Avenging Angel. Fajnie! I jeszcze do tego stworzyć zupełnie nową trzecią część, czyli Saboteur III SiO. OK... Poza tym będzie Saboteur Zero, czyli prequel „jedynki". Ej, zaraz, chwilkę... A Saboteur 3D przeniesie grę w trzy wymiary! Ech... Disney i zylion filmowych „starwarsów" pozdrawiają i życzą umiaru.

Dyplomata to człowiek, który potrafi powiedzieć ci „sp****aj" tak, że czujesz ekscytację nadchodzącą podróżą. Twórcy Battlefielda V niewątpliwie są dyplomatami, bo brak arcypopularnego trybu battle royale w ich grze, który niewątpliwie wpłynąłby pozytywnie na jej sprzedaż (pojawi się dopiero wiosną 2019) uzasadnili tym, że nie chcą przytłoczyć graczy zbyt wielką liczbą atrakcji na samym starcie. „Umieszczenie w grze tego wszystkiego naraz sprawiłoby, że na graczy czekałoby zbyt wiele rzeczy (...) Dzięki temu użytkownicy mają na co czekać (...)". My czekamy, aż przestaną nas boleć zerwane ze śmiechu boki. ***[Smg, enki & spk]***

Podobno w chińskiej wersji Kingdom Hearts III ocenzurowany zostanie... Kubuś Puchatek. Nie dlatego, że chodzi bez gaci, tylko dlatego, że mem porównujący prezydenta Xi Jinpinga do sympatycznego niedźwiadka osiągnął taką popularność, że „zagraża stabilności w kraju". Mem silniejszy od miecza?

JEDEN... ...ROK... PÓŹNIEJ



LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci dostać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.

Turówki nawet po latach ...

... potrafią się wybronić.

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

King's Bounty: Dark Side – Mroczna Siła

PEŁNA WERSJA GRY PL EN

STRATEGIA • RPG • HEKSY I TURY

12

PRODUCENT: KATAURI INTERACTIVE MULTI: BRAK PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, PROCESOR 2,6 GHZ, 1 GB RAM, GEFORCE 6600

Na początku, zanim jeszcze świat poznał i pokochał Heroes of Might & Magic, było King's Bounty. To w nim Jon Van Caneghem, założyciel studia New World Computing, testował unikatową formułę **turowej strategii fantasy**, w której bohaterowie używający zarówno magii, jak i miecza, przemierzają świat, gromadzą wojska i rozwijają moce, by móc zmierzyć się z armiami wrogów i ostatecznie sięgnąć po „królewską nagrodę". Po latach, w 2008 roku, ta zapomniana niesłusznie marka wskrzeszona została przez rosyjskie studio Katauri Interactive, które nieznacznie tylko modyfikując istotę „hirołsów", przekonało nas, że jej siła wcale nie osłabła. Jej sukces zresztą okazał się trwały i sama Dark Side, albo Mroczna Siła, to już czwarta i jak na razie ostatnia odsłona rosyjskiej King's Bounty.

Funkcjonalnie King's Bounty: Dark Side nie wykracza jakoś znacząco poza gatunkowy kanon. Jest bohater na oparach, jest świat fantasy, jest główny wróg i daleka droga do niego. Pokonuje się ją, na przemian eksplorując krainy, co pozwala zgromadzić armię i zwiększyć moce, i rozgrywając taktyczne bitwy w turach na arenach podzielonych na heksy. W sposób typowy dla gier Katauri jednak cała ta droga jest mocno sfabularyzowana – w Mrocznej Sile jest **dobrze ponad 100 niekoniecznie banalnych questów** – co wyraźnie zmienia charakter rozgrywki i pozwala doświadczyć sytuacji, o jakie trudno w standardowych strategiach. Do role-playing z prawdziwego zdarzenia Dark Side przybliża także nasycenie dialogami, które nie tylko tworzą kontekst dla zdarzeń, ale często stanowią dobry pretekst, by się uśmiechnąć, a nawet zachichotać.

Niezwykłą odmianą jest także w King's Bounty: Dark Side odwrócenie klasycznych ról, gdyż **tym razem przychodzi nam reprezentować tę drugą stronę**. To dlatego, że równowaga pomiędzy dobrem i złem została poważnie zachwiana i siły światłości – ci wszyscy obrzydliwie dobrzy paladyni, kapłani i inni łowcy wampirów – zyskali niezwykłą przewagę. W tej sytuacji zaszczutym przedstawicielom „tych złych" – orkowi, demonicy i wampirowi (okładkową wampirzycę przywołały dopiero mody) nie pozostaje nic innego, jak zrobić to po swojemu, a przy okazji spuścić manto naszym dawnym bohaterom. Rozgrywkę uprzyjemniają **wciąż niezła grafika i znakomita ścieżka dźwiękowa**, i choć to wciąż jeszcze więcej tego samego, to przyznam, że chciałbym zobaczyć, nad czym obecnie pracują ludzie z Katauri.

Uwaga! Klucz aktywujący King's Bounty: Dark Side w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 11 lutego 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

REDAKCJA
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny: Dawid Bojarski
Sekretarz redakcji: Daniel Bartosik
Zespół redakcyjny: Michał Kuszewski, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Jerzy Poprawa, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Biel, Jakub Jarosz, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Anna Raguza, Jacek Smoliński, Michał Szwed, Maciej Wołczyk
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
Opracowanie graficzne: Beata Haratym, Michał Sienkiewicz, Roman Nowacki

Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata:
tel. 22 517 05 31
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 517 06 00
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o, Sp.k.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916

Anna's Quest

PEŁNA WERSJA GRY PL EN

PRZYGODÓWKA • 2D • BAŚŃ DLA DOROSŁYCH

7

PRODUCENT: DAEDALIC ENTERTAINMENT **MULTI:** BRAK
PC: WIN VISTA/7/8/10, PROCESOR DWURDZENIOWY 2,2 GHZ, 2 GB RAM, GEFORCE 205/RADEON HD 3400

Kolejna niezwykła przygodówka 2D wprost ze studia mistrzów gatunku – Daedalic. Tym razem bohaterką jest Anna – dziewczynka, która chcąc ratować chorego dziadka, wybiera się do ciemnego lasu i zostaje porwana przez złą czarownicę. Przetrzymywana wbrew swej woli w cokolwiek nowoczesnej wieży Anna odkrywa dar telekinezy, który pomaga jej w wyprawie po lekarstwo dla dziadka. Uwaga jednak, choć gra wygląda na bajkową, a Annie towarzyszy ożywiony pluszowy miś oraz... smok, to wcale nie jestem przekonany, czy nadaje się dla dzieci. Przeciwnie: **za kolorowymi ilustracjami kryje się historia dramatów i klęsk**, jej historia porusza zagadnienia, które intuicyjnie wzbudzają niepokój także osób dorosłych i dojrzałych, a i jej zakończenie, które powinno być happy endem, wcale nie jest przesadnie happy.

Pod względem mechaniki Anna's Quest **to wyjątkowo dobrze przemyślana i zaskakująco sprawnie zrealizowana przygodówka**, wymagająca wykorzystania mózgu w sposób bardziej tradycyjny, niż do zdalnego wyginania łyżeczek. Jej obsługa jest tradycyjna dla tytułów Daedalika, który także w niej wykorzystał rozwiązania sprawdzone w Deponiach, i choć zdarza się jej dzielić z nimi okazjonalne nielogiczności i konieczność klikania wszystkim na wszystkim, to nigdy nie stacza się do poziomu King's Questa V. Za zapoznaniem się z nią przemawia także to, że wygląda prawie jak film animowany i jest naprawdę znakomicie zdubbingowana (po niemiecku i angielsku; napisy polskie). To i ogólnie wysoki poziom scenariusza sprawiają, że Wyprawa Anny ma wdzięk klasycznej bajki i może naprawdę spodobać się nie tylko fanom gatunku.

Uwaga! Klucz aktywujący Anna's Quest w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 11 lutego 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

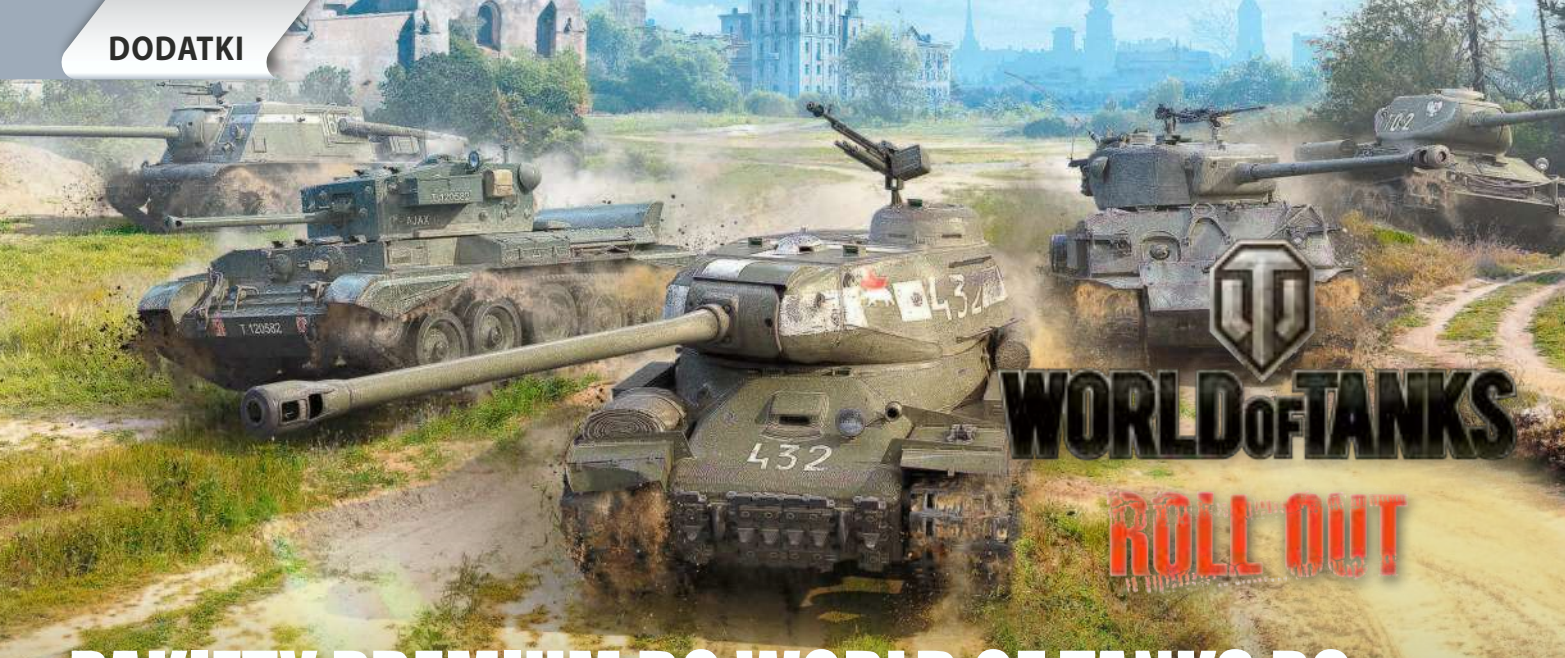
Grafika przypomina czasem miłą bajkę...

...ale tej opowieści daleko do radości.

Choć są w niej jasne chwile...

...nie brakuje też smutku i nostalgii.

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl



PAKIETY PREMIUM DO WORLD OF TANKS PC O WARTOŚCI PONAD 70 ZŁOTYCH!

Dowódcy, nie kryjąc satysfakcji oddajemy w wasze ręce kolejne pakiety premium o łącznej wartości 70 złotych do World of Tanks w wersji PC! Pierwszy z nich, zwany zaproszeniowym, kierowany jest do tych, którzy dopiero zaczynają podbój wirtualnych pól bitew pancernych, tudzież z jakichś powodów zamierzają zrestartować swoją karierę czołgisty na zupełnie nowym koncie. W pakiecie tym znajdziecie radziecki czołg lekki premium poziomu III T-127 wraz z własnym miejscem garażowym oraz trzema dniami konta premium, które daje dodatkowe 50% do zdobywanych kredytów i doświadczenia. W drugim, uniwersalnym, czeka Type 3 Chi-Nu Kai – japoński czołg średni premium poziomu V wraz z własnym miejscem garażowym oraz trzema dniami premium (w przypadku posiadania już tego czołgu otrzymasz rekompensatę w wysokości 600 tys. kredytów). Naturalnie nic nie stoi na przeszkodzie, by po stworzeniu nowego konta i odebraniu T-127 użyć kodu także na Chi-Nu Kai i tym samym rozpocząć grę z dwoma różnymi pojazdami premium w garażu! Dowódcy, do maszyn!

KOD TO: CDACTIOZAPRO

KOD DLA NOWYCH KONT

- T-127 – radziecki czołg lekki premium poziomu III o wartości 850 sztuk złota
- miejsce garażowe o wartości 300 sztuk złota
- 3 dni konta premium o wartości 650 sztuk złota

KOD DLA WSZYSTKICH KONT

- Chi-Nu Kai – japoński czołg średni premium poziomu V o wartości 1500 sztuk złota (lub rekompensata 600 tys. kredytów)
- miejsce garażowe o wartości 300 sztuk złota
- 3 dni konta premium o wartości 650 sztuk złota

NA CO KOMU T-127?

T-127 to radziecki czołg lekki premium poziomu III z bardzo mocnym jak na czołg lekki pancerzem przednim wieży i kadłuba, przyzwoitym działem o znakomitej szybkostrzelności (co 2,2 s) i nie najgorszą mobilnością. Grać nim w dobrych losowaniach należy w zwarciu, by zniwelować słabą celność armaty. W bitwach z silniejszymi przeciwnikami zaś najlepiej wykorzystać „niewidzialność" czołgów lekkich i z ukrycia wykrywać wrogów przy użyciu lornety polowej.

CO TO JEST CHI-NU KAI?

Type 3 Chi-Nu Kai to japoński czołg średni premium poziomu V, który cechują bardzo dobry zasięg widzenia (z lornetą polową) i przyzwoita armata, ale także słaba mobilność i brak pancerza, przez co lepiej grać nim jako wsparcie – prawie jak niszczycielem czołgów. Warto dodać, że maszyną kieruje pięcioosobowa załoga, pasująca do całej linii japońskich czołgów średnich, która ze względu na status premium pojazdu szkoli się o 40% szybciej niż standardowo.

Nie grasz w World of Tanks na PC?

Wejdź na stronę https://worldoftanks.eu/pl i kliknij pomarańczowy przycisk „Graj za darmo", a potem „Rejestracja". Stwórz konto, koniecznie klikając linię „Czy masz kod zaproszenia?" i pamiętając, że na podany adres e-mail przyjdzie wiadomość weryfikująca. Wpisz swój kod zaproszenia (ten kod to: CDACTIOZAPRO), by otrzymać T-127 z miejscem garażowym oraz trzema dniami konta premium. Najnowszą wersję klienta gry możesz ściągnąć ze strony https://worldoftanks.eu/pl, klikając na przycisk z napisem „Graj za darmo", a potem „Pobierz grę". Pobrany zostanie plik WoT_internet_install_eu.exe, który po uruchomieniu zacznie ściągać pliki gry (ok. 40 GB w wersji HD). W trakcie instalacji zaloguj się na konto przy użyciu podanych przy rejestracji adresu e-mail oraz hasła i z rozwijanego menu dostępnego po kliknięciu nazwy gracza w prawym górnym rogu wybierz opcję „Aktywuj kod Wargaming". Wpisz swój kod dla wszystkich, by po zalogowaniu się do gry otrzymać także Chi-Nu Kai.

Grasz już w World of Tanks na PC?

Zaloguj się na http://worldoftanks.eu/pl przy użyciu adresu e-mail oraz hasła używanego w grach Wargamingu i z rozwijanego menu dostępnego po kliknięciu nazwy gracza w prawym górnym rogu wybierz opcję „Aktywuj kod Wargaming". Wpisz swój kod dla wszystkich i zaloguj się do gry – twój Chi-Nu Kai czeka już w garażu. Uwaga, jeśli miałeś go w garażu już wcześniej, otrzymasz rekompensatę w postaci 600 tys. kredytów oraz należne wolne miejsce garażowe.

Uwaga! Kody są ważne na serwerze EU do 31.01.2019 r. do godz. 23:00.

Auto Lider 2018

17. EDYCJA PLEBISCYTU AUTO LIDER

Auto moto motor

Rozpczyna się największy w Polsce plebiscyt motoryzacyjny – Auto Lider.
Głosuj na swoich faworytów i graj o JEEP WRANGLERA SPORT!

WYBIERZ PREMIERĘ MOTORYZACYJNĄ ROKU 2018

A1 ALPINE A110
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A1

A2 AUDI Q8
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A2

A3 BMW X7
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A3

A4 CITROEN BERLINGO
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A4

A5 CUPRA ATECA
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A5

A6 DS 3 CROSSBACK
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A6

A7 FORD FOCUS
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A7

A8 HONDA CR-V
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A8

A9 HYUNDAI SANTA FE
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A9

A10 INFINITI QX60
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A10

A11 JAGUAR I-PACE
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A11

A12 JEEP WRANGLER
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A12

A13 KIA CEED KOMBI
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A13

A14 LAMBORGHINI URUS
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A14

A15 LEXUS UX
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A15

A16 MAZDA 6
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A16

A17 MERCEDES A LIMUZYNA
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A17

A18 MITSUBISHI ECLIPSE CROSS
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A18

A19 NISSAN QASHQAI
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A19

A20 OPEL GRANDLAND X
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A20

A21 PEUGEOT 508
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A21

A22 PORSCHE MACAN
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A22

A23 RANGE ROVER SV COUPE
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A23

A24 ROLLS ROYCE CULLINAN
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A24

A25 SEAT TARRACO
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A25

A26 SKODA KODIAQ RS
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A26

A27 SUZUKI JIMNY
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A27

A28 TOYOTA CAMRY
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A28

A29 VOLKSWAGEN TOUAREG
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A29

A30 VOLVO S60
SMS pod numer 7265
treść: CA.JEEP.A30

Wszystkie kategorie prezentowane są w miesięczniku „Auto Moto", w cotygodniowych odcinkach w „Motorze", a także na stronie www.wyborkierowcow.pl/autolider

NAGRODA GŁÓWNA **NOWY JEEP WRANGLER SPORT!**

JAK GRAĆ O JEEPA WRANGLERA SPORT?

Wyślij **SMS** pod numer **7265** (cena 2,46 zł z VAT), wpisując w treści: **CAJEEP.kod kandydata** np. CAJEEP.A12 gdzie A12 to kod wybranego kandydata.

WYSTARCZY TYLKO 1 SMS, ŻEBY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU!

Jeden SMS to głos na jednego kandydata. Każdy wysłany SMS zwiększa szansę na wygranie nagrody! Usługa dostępna we wszystkich polskich sieciach telefonii komórkowej.

ZAGŁOSUJ PRZEZ INTERNET

Zwiększ swoje szanse na wygranie nagrody i zagłosuj przez internet na stronie: **www.wyborkierowcow.pl/autolider**

Plebiscyt trwa do 31 stycznia 2019 r. Regulamin plebiscytu dostępny jest na stronie www.wyborkierowcow.pl/autolider

SILNIK: 2.2 CRD
MOC: 200 KM
NAPĘD: 4x4 Command-Trac z reduktorem 2,72:1

Egzemplarz prezentowany na zdjęciu może różnić się od tego, który jest nagrodą w plebiscycie Auto Lider 2018.

ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie jest zwykle napisane, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 11 lutego 2019.

UWAGA! Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

King's Bounty: Dark Side © SoftClub IP Management Inc. 2014. All rights reserved.
Anna's Quest © 2015 Daedalic Entertainment GmbH. Anna's Quest, the Anna's Quest logo and the Daedalic logo are trademarks of Daedalic Entertainment GmbH. All rights reserved.

JBL XTREME 2 | **WATERPROOF** | **DO 15 GODZIN PRACY**

JBL DARE TO LISTEN!

EISA AWARD Best Product 2018-2019
HT SUBWOOFER
JBL Xtreme 2

© 2018 Harman International Industries, Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone. JBL to znak towarowy należący do HARMAN International Industries, Incorporated, zarejestrowany w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Dane techniczne, ceny i wygląd produktów mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

tp-link
STWORZONY Z MYŚLĄ O GRACZACH
PRZETESTOWANY W BOJU
Archer C5400X
4x
Czterordzeniowy procesor 1,8GHz 64-bit
5400Mb/s
Prędkość transmisji
8x
GIGABIT
Porty Ethernet
MU
Technologia MU-MIMO 4x4
Beamforming
Smart Connect
Range Boost
Nitro
QAM™
NitroQAM™ (1024-QAM) oraz 4-Stream
www.tp-link.com.pl